W NUMERZE: ZAPOWIEDZI SUPER PRZEBOJÓW NA GWIAZDKĘ!

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

10/95

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

Relacja z Targów

ECTS 95





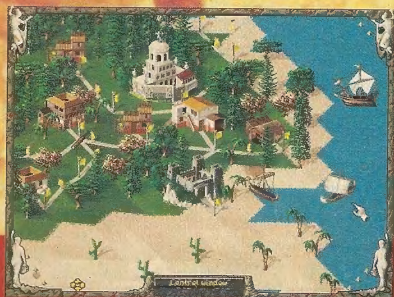


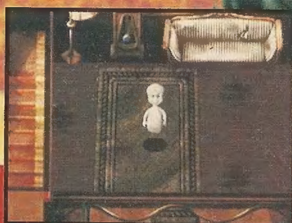
Magic Carpet 2

STONEKEEP



Settlers 2





CASPER

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 800 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

LIGA POLSKA MANAGER '95





- ★ możliwość prowadzenia jednego z zespołów Ekstraklasy
- ★ w pełni animowane akcje podczas meczu
- ★ I, II, III liga polska, Puchar Polski, puchary europejskie oraz Liga Mistrzów
- ★ aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających
- ★ ogromny pakiet funkcji menadżerskich oraz trenerskich, pozwalający swobodnie kierować zespołem
- ★ systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- ★ oraz wiele, wiele innych atrakcji





HAROLD'S MISSION

COŚ DLA MIŁOŚNIKÓW PRAWDZIWEJ PRZYGODY, WIELE HUMORU I ZASKAKUJĄCYCH ZWROTÓW AKCJI

10 dysków!!!



AMIGA CD32

Alfred Chicken	29.30
Alien Breed 3D	90.30
Alien Breed Tower Assault	84.20
All Terrain Racing	74.40
Arcade Pool	52.50
Big 6	61.00
Dangerous Streets	46.40
Gloom	73.20
Guardian	51.20
Kingpin	51.20
Overkill + Lunar-C	29.30
Roadkill	51.20
Soccer Superstar	58.60
Summer Olympix	46.40
Superfrog	39.00
Super Skidmarks	70.80
Super Stardust	79.90
Surf Ninjas	46.40
Trolls	46.40
Ultimate Body Blows	51.20
Whales Voyage	46.40
Whizz	58.60

AMIGA

Alfred Chicken (A/A1200)	29.30
Alien Breed	35.40
Alien Bread 3D A1200	84.20
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.80
All Terrain Racing	72.00
Apidya	28.00
Arcade Pool	32.90
Assassin	28.00
Body Blows	24.40
Body Blows+Superfrog+Overdrive	59.80
Body Blows Galactic (A1200)	79.90
Brides of Drakula	22.00
Campain 2	89.00
Cardiaxx	19.50
Chaos Engine	36.60
Crystal Dragon	51.20
Dawn Patrol	89.00
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
Dreamweb (A/A1200)	89.00
EKSPERYMENT DELFIN	**34.00**
Euro Soccer	28.00
F17 Challange	39.00
Fantastic Dizzy	32.90
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	28.00
Genesia	52.50
Guardian A1200	32.90
High Seas Trader A1200	51.20
HIPER SŁOWNIK	**22.00**
Kingpin	40.30
Lords of Time ★	30.50
LOST IN MINE	**30.50**
Mean Arenas	22.00
MENTOR	**35.00**
Oscar (A1200)	28.00
Oscar	25.60
Out to Lunch (A1200)	29.30
Overdrive	24.40
Overkill (A1200)	29.30
Project–X	39.00
Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	54.90
Rally Championships (A500+/A600)	42.70
Roadkill A1200	32.90
Seek & Destroy	39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	76.90
Soccer Superstars (A/A1200)	69.50
Summer Camp	19.50
Super Skidmarks	41.50
Super Stardust (A1200)	79.90
Surf Ninjas (A1200)	28.00
Tornado (A1200)	57.30
Tornado	54.90
Total Carnage (A1200)	22.00
Trolls (A1200)	25.70
Trolls	23.20
Uridium II (A/A1200)	39.00
Whizz	34.20
Whizz (A1200)	31.70
Winter Supersports	23.20
WISIELEC	**19.50**
Worlds of Legend ★	46.40
Zeewolf	69.50

IBM PC

Alien Breed	36.60
Alien Breed Tower Assault	87.80
Arcade Pool	45.10
Campain 2	98.50
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	98.80
Demon Blue	17.00
Dreamweb	98.80
Euro Soccer	28.00
Evasive Action	48.80
Flight of the Intruder ★	26.80
Frontlines	54.90
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	22.00
Genesia	52.50
High Seas Trader	54.90
Jonny Quest	28.10
Kingpin	45.10
Lineker Collection (4 gry)	30.50
LIGA POLSKA MANAGER	**39.00**
Oscar	30.50
Overdrive	59.80
Project–X	59.80
Rally Championships	34.80
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	89.00
Soccer Superstars	69.50
Superfrog	59.80
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.30
Trolls	25.60
Ultimate Body Blows	79.90
Virtuoso	48.40
Walhalla	36.60
Walls of Rome ★	46.40
Whizz	35.20
Winter Supersports	23.20
Worlds of Legend ★	46.40

IBM PC CD-ROM

Alien Breed Tower Assault	100
Animals	51.20
Civil War	101.30
Dawn Patrol	101.30
Dreamweb	101.30
Jack Niklaus Golf ★	51.20
Ocean Below	51.20
Picture Perfect Golf	101.30
Rally Championships	67.10
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle ★	51.20
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.20
Walls of Rome ★	51.20
Whizz	39.00
Worlds of Legend ★	51.20

★ - *instrukcja w języku angielskim*

Posiadamy również programy na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

trzynastego w piątek

dwa wydarzenia, o których powinieneś wiedzieć

1 **13.X.95**
Polska premiera gry Dungeon Master 2

2 **13.X.95**
Otwarcie sklepu firmowego CD Projekt

cena 139 zł
instrukcja w języku polskim

CD Projekt sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
tel. (0-22) 672-80-18
pn.-pt. 9-20
sob.-niedz. 10-16

„Otoczenie jest w pełni animowane – na zewnątrz szaleje wichura z deszczem i licznymi gromami, a wrogowie płynnymi ruchami starają się uziemić Twoją drużynę. W sumie gra zapowiada się rewelacyjnie i z pewnością powtórzy sukces swoich poprzedniczek."
Gambler 9/95

„...Dungeon Master 2 nie ma konkurencji i niewątpliwie zapewni dobrą zabawę także doświadczonym graczom."
Gazeta Wyborcza Biuro Komputer

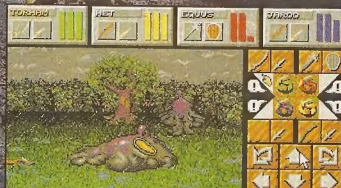
„Wszystko to okraszone jest wspaniałą grafiką i jeszcze lepszą oprawą dźwiękową."
Gambler 9/95

„Ta gra ma w sobie wszystko, co tylko można mieć. Świat przedstawiony w niej żyje własnym życiem, animacja potworów stoi na wysokim poziomie. Grafika jest płynna, a efekty dźwiękowe również są nienaganne."
Gry Komputerowe 9/95

Dungeon Master™ II
LEGENDA O WIEŻY ŚMIERCI



Interplay™



Autoryzowany dystrybutor na Polskę – CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, fax (0-2) 612-39-06

sprzedaż prowadzą również: ■ ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1, 85-037 **Bydgoszcz**, tel. (0-52) 22-64-76; ■ KOMPAN, ul. Armii Krajowej 46, 42-200 **Częstochowa**, tel. (0-34) 61-41-46; ■ LANSER, ul. Skrzydlata 1a, Elbląg, tel. (0-50) 33-93-65; ■ ARTICA SALON KOMPUTEROWY, ul. Grunwaldzka 45, **Gdańsk**; ■ ARTICA, ul. Jana Matejki 6, 80-952 **Gdańsk**, tel./fax (0-58) 47-02-86; ■ B.P. COMPUTER, ul. Szkolna 8/2, 40-006 **Katowice**, tel. (0-3) 153-7323; ■ BETA, ul. Pułaskiego 24/2, 60-607 **Poznań**, tel. (0-61) 52-59-83; ■ BIG, ul. Lotników 6, 70-414 **Szczecin**, tel. (0-91) 33-58-65; ■ GAMBIT, Pl. B. Głowackiego 20, 39-400 Tarnobrzeg, tel./fax (0-15) 23-18-88; ■ AVAX, ul. Rozłucka 5/5, 04-029 **Warszawa**, tel./fax (0-22) 10-69-58; ■ DISCOMP, ul. Sady Żoliborskie 13a, 01-772 **Warszawa**, tel. (0-22) 24-53-66; ■ RED JACK's! „CD-ROM Bunker", przejście podziemne pod ul. Emilii Plater, **Warszawa**, Dworzec Centralny paw. 7; ■ STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, ul. Klaczki 4/1, 51-151 **Wrocław**, tel./fax (0-71) 25-24-58; ■ DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, 00-375 **Warszawa**, tel. (0-22) 27-87-73; ■ TECHLAND,



ECTS'95

NOWOŚCI

ECTS'95

nowości firm:
INTERPLAY, SIERRA, MINDSCAPE

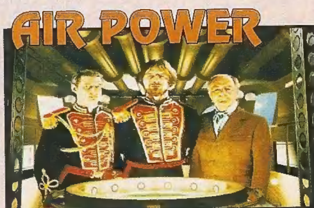
ZAPOWIEDZI

W NUMERZE:











KING'S QUEST 7

SOLUCJE

OD REDAKCJI

Ten numer powstawał zupełnie na wariata, co daje się zauważyć na przykładzie działu „nowości/zapowiedzi". Został on zamieniony w relację z Targów ECTS, które odbyły się w połowie września w Londynie. Zaprezentowano tam taką masę nowych gierek, że w zasadzie cały ten numer powinien być poświęcony temu co tam widzieliśmy. Jeszcze na dobre nie ochłonęliśmy po targowym rozgardiaszu, nie wszystkie zdjęcia zostały wywołane, a tony różnorodnych reklamówek i tzw. zapowiedzi prasowych, czekają na swoją kolejkę. Tak więc dzisiaj przedstawiamy zaledwie niewielka część targowych nowości, a w następnym numerze znajdziecie obszerniejszą relację z ECTS '95. Posiadacze Amigi powinni sięgnąć po „Wydanie Specjalne Computer Studio" 4/95, bo tam specjalnie z myślą o Was zamieszczono artykuł o kondycji Amigi z perspektywy Targów w Londynie.

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.

Prenumerata krajowa (I kwartał '96)

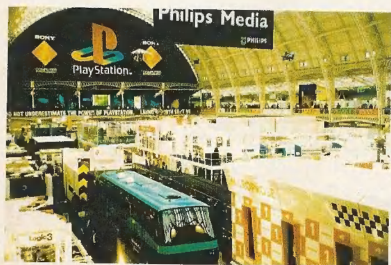
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1995 r.)

Londyn, Grand Hall, Olympia,
10-12 września 1995



RELACJA Z TARGÓW ECTS 95





Kolejna edycja największych w Europie Targów dla graczy, tradycyjnie już odbyła się w Londynie, w dniach 10-12 września. Tradycyjnie też do Londynu zawitała liczny grupa polskich dystrybutorów gier oraz nie mniej liczna ekipa dziennikarzy ze wszystkich liczących się czasopism traktujących o grach komputerowych. Nic w tym dziwnego, gdyż ECTS jest wyznacznikiem wszystkiego, w co będzie się grało w najbliższych miesiącach. W związku z tym przedstawiciele prasy, zawsze żądni sensacji, przemierzali halę „Olimpia" w poszukiwaniu software'owego mięska, zaś krajowi dystrybutorzy prowadzili rozmowy, aby owe mięsko jak najszybciej trafiło na polski rynek. Każdy miał więc pełno roboty i uwijał się jak w ukropie, aby możliwie najwięcej załatwić. Targi jak zwykle wypadły bardzo okazale, a hala wystawowa była wypełniona po brzegi. Dodatkowo na antresolach rozlokowały się firmy, dla których nie starczyło miejsca na dole. Jakby tego było mało, siedem znanych firm software'owych ulokowało swoje stoiska w pobliskim hotelu Hilton, a Sega rozpostarła się w swojej nowej siedzibie, do której można było dojechać specjalnym autobusem na koszt firmy.

Ogółem podczas Targów zaprezentowano ponad 200 nowych tytułów na PC, a drugie tyle na różnego rodzaje konsole. Fizyczną niemożliwością było, aby w ciągu tych trzech dni trwania imprezy, dokładnie zapoznać się z pełną ofertą każdej firmy. Było tego tyle, że po kilku godzinach wgapiania się w ekran, można było dostać oczopląsu z przeplotem. Jakoś jednak radziliśmy sobie z tym natłokiem emocji, ale szczerze bijemy się w pierś, że nie wszystko udało nam się zobaczyć, nie ze wszystkimi znakomitościami porozmawialiśmy, nie wszystkie ciekawe rzeczy udało nam się sfotografować. Ogólnie było jednak czadowo, odlotowo i hiciorowato. Szkoda, że Was tam nie było! Moglibyście na przykład zagrać na jednej z kilkudziesięciu wystawionych konsoli PlayStation. Było w czym wybierać, a największym wzięciem cieszyły się oczywiście mordobicia, jak „Tekken", „Tekken 2", „Toshinden", „Crazzy Ivan".

Pewnym zaskoczeniem jest fakt, że „Mortal Kombat 3" nie wzbudza już tak wielkich emocji i wygląda na to, że trochę się już przejadł maniakom komputerowych nawalanek. Dlaczego? No cóż, ciosy specjalne niewątpliwie stanowią urozmaicenie każdej sztampowej nawalanki, ale jeśli są one w nadmiarze i głównie od nich zależy sukces w grze, to już jest przegięcie. A tak niestety jest w „MK3". Przekonaliśmy się o tym dotkliwie, gdy tocząc morderczą i wielce wyrównaną walkę — naczelny kontra zastępca (Marek vs Darek) – do naszej rywalizacji dołączył jakiś Murzynek. Dobrze, że zakład nie poszedł o pieniądze, bo pewnie do domu wrócilibyśmy bez gaci. Ten sympatyczny Murzynek Bambo (niestety nie pamiętam jego prawdziwego imienia) miał tak obcykane czarowanie, że załatwił nas w kilkanaście sekund nie wysilając się zbytnio, aby zadawać jakiekolwiek ciosy. No cóż szczęki opadły nam nisko, ale ostatecznie trzeba było uznać wyższość Bambo nad białymi przybyszami znad Wisły – jego słodką tajemnicą zostało, gdzie i kiedy nasz czarny wojownik zgłębił tajniki „MK3". Zdegustowani takim obrotem sprawy musieliśmy wybrać inną super nawalankę (już znacznie mniej czarodziejską), a mianowicie „Virtua Fighter 2" na Segę Saturn. Ta gra, to prawdziwe mistrzostwo świata. Płynność ruchów, precyzja ciosów, wspaniała grafika po prostu zwala z nóg. Tak rewelacyjnej nawalanki jeszcze nie było na żadną znaną platformę do gier. Specjaliści od Segi mogą już zacierać łapki, bo „Virtua Fighter 2" prezentuje się znacznie lepiej niż „Tekken 2" na konkurencyjną PlayStation. W przypadku tej drugiej gry, zmiany w stosunku do „jedynki" są doprawdy mało zauważalne. Jest to wynikiem wielkiego pośpiechu, w jakim powstawał, a to z kolei jest namacalnym dowodem „mocarstwowej" polityki Sony. Idzie o to, aby PlayStation pobił na łeb pozostałych rywali do palmy pierwszeństwa na rynku światowym. Szefowie firmy wiedzą, że aby to osiągnąć, trzeba zarzucić rynek dobrym, a co najważniejsze tanim sprzętem, do którego istnieje całe morze gier.

Jedynie spełnienie tych warunków może zapewnić sukces tej nowej konsoli i ustalić nowe status quo w świecie konsol. Koncern Sony, dysponujący przecież olbrzymim kapitałem, wręcz po mistrzowsku realizuje punkt po punkcie swoją morderczą (dla konkurencji) strategię. Jednak inni wielcy tego świata, nie dają za wygraną. Największy konkurent PlayStation, czyli Sega Saturn, przyspieszyła premierę na rynku europejskim i tę konsolę można już było zobaczyć w londyńskich sklepach (399 funtów). Dzięki temu udało się wyprzedzić PlayStation o całe 3 tygodnie. Mimo że nie jest jeszcze znana cena PlayStation w Europie, to już Sega oskarżyła Sony o nieuczciwą konkurencję, a konkretnie o zaniżanie ceny PlayStation. Sprawa jest w toku, a co z tego wyniknie, zobaczymy.

Odwiedzający Targi w Londynie mogli jeszcze zagrać na Jaguarze firmy Atari, która przygotowała okazałe i ciekawie zaprojektowane stoisko stylizowane na średniowieczne zamczysko. Chyba pierwszy raz marketing Atari nie zawalił sprawy. W ciemnych pomieszczeniach „zamczyska" kłębił się zawsze tłumek graczy żądnych emocji i ciężko było się dopchać, by choć popatrzeć na nowe gierki. Najzabawniejsze jest to, że te nowości nie prezentowały się aż tak rewelacyjnie, jak niektóre gierki na PlayStation, a mimo to, sąsiednie stanowisko z kilkunastoma konsolami PlayStation często świeciło pustkami. Na Targach mogliśmy zobaczyć wreszcie CD-ROM do Jaguara i kilka nowych gierek CD, m.in. „Blue Lighting". Generalnie wygląda na to, że mimo ostrej konkurencji na rynku konsol, Atari po chwilowym spadku zainteresowania ich produktem, odzyskuje pewność siebie i z optymizmem patrzy w przyszłość. Pieczę nad stoiskiem Atari podczas londyńskich Targów sprawował Sam Tramiel – najwyraźniej zadowolony z dużego zainteresowania Jaguarem, wprost tryskał dobrym humorem.

Z innych ciekawostek konsolowych, można wspomnieć o debiucie „Dooma" na... Super Nintendo. Gierka prezentuje się bardzo fajnie, działa bardzo płynnie, a pewna pikselowatość i ograniczona liczba kolorów nie przeszkadza.

Prezentacja gier na PC nie jest już tak łatwa, jak w przypadku konsol, dlatego większe firmy zatrudniły w tym celu specjalną obsługę lub poszły na łatwiznę odtwarzając fragmenty nowych gierek na wideo.

To tyle wrażeń na gorąco. Szerszy opis i fotoreportaż z ECTS zamieścimy w następnym wydaniu „GK", zaś w tym numerze prezentujemy pierwszą część zapowiedzi wydawniczych wielkich firm software'owych. Jak widać oferta do ubogich nie należy, więc niewykluczone, że ta tematyka przewijać się będzie przez kilka kolejnych numerów „GK".

■ MS



SUPER PRZEBOJE FIRMY INTERPLAY



● Brytyjska firma INTERPLAY – znana ostatnio choćby z takich tytułów, jak „Cyberia", „Earthworm Jim" czy „Descent" – jeszcze na ten rok zapowiada kilka interesujących premier na PC CD-ROM. Wiele z wymienionych tytułów dodatkowo dodatkowo deklaruje zgodność ze środowiskiem Windows95:

• „STONEKEEP", to formalnie gra role-playing, ale zrealizowana w sposób, do którego przywykli raczej miłośnicy „Dooma". Gracz porusza się tu po labiryncie trójwymiarowych, renderowanych lochów i walczy z najdziwaczniejszymi kreaturami. A do stworzenia tego świata zostali zaangażowani hollywoodzcy fachowcy od efektów specjalnych, efektów dźwiękowych, profesjonalni scenarzyści oraz aktorzy. Gra jest więc pełna niezwykłej atmosfery i specyficznego realizmu. Nic też dziwnego, że ludzie z Interplay uważają ją za chlubę swej firmy.

• Miłośnicy horroru będą mieli okazję do bardzo nietypowych przeżyć. Chyba każdy z nich widział „Frankensteina" ze świetną kreacją Borisa Karloffa, „Młodego Frankensteina" Mela Brooksa i niejedną gierkę, w której występował potwór Frankensteina. Ale móc samemu wcielić się w tego stwora – nie, tego chyba jeszcze nie było! A właśnie taką niepowtarzalną okazję obejrzenia historii opisanej przez Mary Shelley oferuje gra przygodowa „FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES OF THE MONSTER". Gra zrealizowana jest z zastosowaniem renderowanej grafiki, żywych aktorów i digitalizowanych głosów. Jak przystało na nową generację gier przygodowych, intryga ma tu wiele odgałęzień, a sama gra ma kilka odmiennych zakończeń.



FRANKENSTEIN - Through the Eyes of the Monster, to przygodowa gra nowej generacji z renderowaną grafiką i prawdziwymi aktorami.





Po lewej Darek osobiście testuje nową rewelacyjną grę RPG STONEKEEP

• „DRAGON DICE", to z kolei pierwsza przymiarka Interplay do klasycznej, strategiczno-losowej gry z cyklu „AD&D". W oryginalnej grze TSR element przypadku zapewniał zestaw 112 specjalnych kości – w wersji komputerowej zostało to zachowane, a nawet rozszerzone – zestaw składa się ze 128 kości. Gracz w dalszym ciągu tworzy charakterystykę swych postaci za pomocą „rzutu" wybranymi kostkami, a od wyniku tego „rzutu" zależy np. siła rzucanego zaklęcia. Rzut kostką decyduje również, czy w określonej krytycznej sytuacji gracz będzie miał szczęście, czy raczej pecha. Dla wyrównania szans komputer również musi posługiwać się rzutami kostką. Cała gra jest oczywiście zrealizowana w najwyższej jakości grafice SVGA i wyposażona w najwyższej klasy dźwięk.

• Kolejne podejście Interplay do tematyki rodem z „AD&D", to „FORGOTTEN REALMS: DESCENT UNDER MOUNTAIN". Akcja tej nietypowej przygodówki jest osadzona w jednym z najbardziej znanych światów wykreowanych przez TSR – tytułowych Zapomnianych Królestwach. Ale nie jest to jeszcze jedna klasyczna gra role-playing! Twórcy z Interplay postanowili tu wykorzystać jeden ze swych największych sukcesów rynkowych – program obsługi grafiki trójwymiarowej użyty w słynnym „Descent". Gracz nie dość, że będzie na swej drodze spotykał renderowane trójwymiarowe postacie przeciwników (to ciągle jeszcze rzadkość w grach role-playing, w których w dalszym ciągu królują tradycyjne sprite'y), to w dodatku poruszać się będzie w rzeczywiście trójwymiarowym labiryncie lochów. Przy wszystkich cechach klasycznej role-playing „FORGOTTEN REALMS" będzie więc też doskonałą grą zręcznościową.

• Jeden z klasycznych tematów komputerowych gier strategicznych, odkrycie i podbój Ameryki, eksploatowany od „7 Cities Of Gold" aż po „Colonization", został jeszcze raz wykorzystany przez Interplay w „CONQUEST OF THE NEW WORLD". Zadaniem gracza jest tu wybór kraju, który będzie reprezentować (Anglii, Francji, Hiszpanii, Portugalii lub Holandii), a następnie odkrycie i skolonizowanie Nowego Świata. W grze nie brak elementów handlowych i militarnych, ale główną jej zaletą jest wspaniała, plastyczna grafika oraz (podobno) niezwykle wysoka jakość tzw. Sztucznej Inteligencji. Gwarancją interesującej i niekonwencjonalnej rozgrywki jest to, że „CONQUEST OF THE NEW WORLD" został stworzony przez ten sam zespół, co poprzednie wielkie hity Interplay – „Castles" i „Castles II".

• Jedynie użytkownicy konsol SNES mieli do tej pory okazję delektować się dwoma wspaniałymi i bardzo nietypowymi bijatykami z Interplay – mowa tu o grach „Clayfighter 1 i 2". Teraz również właściciele pecetów z CD-ROM-em będą mogli poznać uroki walki plasteli-



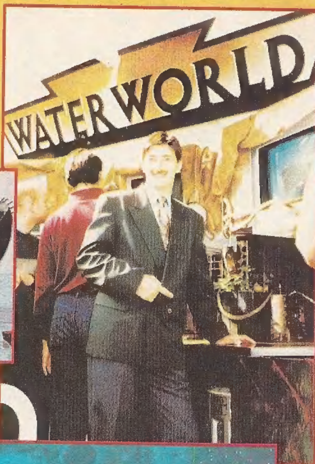




STONEKEEP jest niewątpliwie najlepszą wizytówką INTERPLAYu, świadczącą o dużym potencjale







Naczelny osobiście testował grę ►

nowych stworków w grze „CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY". Nie jest to przy tym wyłącznie konwersja gry ze SNES – poza wojownikami występującymi w wersji SNES, pojawia się tu ośmiu całkiem nowych wojowników, a poza tym znacznie poprawiono jakość grafiki i animacji oraz ilustrację dźwiękową. Główną zaletą tej gry jest jednak to, że gracz na pewno nie zobaczy w niej rozbryzgów krwi, więc rodzice na pewno chętniej kupią dziecku „CLAYFIGHTERA" niż np. „Mortal Kombat".

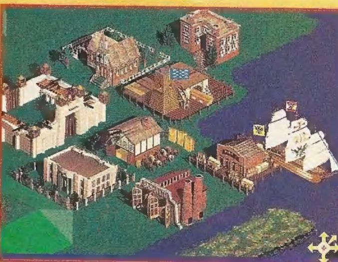


Akcja gry WATERWORLD nawiązuje do słynnego filmu SF z udziałem Kevina Costnera. W grze wykorzystano ponad 30 sekwencji filmowych przeplatanych trójwymiarową, renderowaną grafiką.

Poza wymienionymi tytułami INTERPLAY zapowiada dwie interesujące gry, które do sklepów powinny trafić w pierwszych miesiącach przyszłego roku:

- „CHESS MATES", to jak łatwo się domyślić, kolejny program szachowy. Ale nie jest to jeszcze jeden program szachowy, który szczyci się swą niezwykłą siłą gry i bogatą biblioteką posunięć oraz stylów rozgrywki. Bo ambicją twórców programu wcale nie było stworzenie komputerowego przeciwnika dla Gari Kasparowa, wręcz odwrotnie – z założenia ma być to program, który w sposób lekki i przyjemny pomoże dzieciom poznać wspaniały świat szachów. Każda z bierek szachowych jest zabawną, animowaną postacią, która w dodatku opowiada kim jest i jaką rolę spełnia w rozgrywce. Mimo pozorów zabawy, dziecko może tu rozwijać umiejętność logicznego myślenia, rozwijać talenty strategiczne czyli po prostu uczyć się gry w szachy.
- Gracze zdążyli się już chyba przyzwyczaić do strategicznych gier role-plying, których akcja opiera się na wykonywaniu kolejnych misji (jak choćby „Dune 2"). Ten, nie mający jeszcze sensownej nazwy, gatunek rozwija się coraz dynamiczniej i jego nowym przedstawicielem będzie „WATERWORLD". Akcja bazuje na słynnym filmie SF, w którym Ziemia została zalana przez wodę ze stopionych lodów polarnych, a niedobitki ludzkości egzystują na nielicznych i niewielkich skrawkach suchego lądu. W takim świecie musi oczywiście brakować surowców, energii i – choć brzmi to paradoksalnie – wody pitnej. I w takim właśnie świecie rozgrywa się akcja „WATERWORLD", a głównymi przeciwnikami ludności osiadłej, która w jakiś sposób próbuje odwrócić katastrofę ekologiczną, są nowocześni piraci – Palacze (Smokers) – wyznawcy kultu uznającego, że droga do zbawienia wiedzie przez bezmyślne niszczenie tego co jeszcze pozostało na suchym lądzie. W grze wykorzystano ponad 30 minut sekwencji z oryginalnego filmu, renderowaną trójwymiarową grafikę, kilkanaście rodzajów pojazdów i kilkadziesiąt rodzajów broni oraz taki zestaw scenariuszy, które wymagają równoległego stosowania strategii defensywnej i ofensywnej.

■ LSK, MS, DK



CONQUEST OF THE NEW WORLD to gra łącząca w sobie elementy handlowe i militarne. Poraz kolejny eksploatuje temat podboju Ameryki.



U dołu: screeny z gry CLAYFIGHTER – będącej plastelinową odmianą MORTAL KOMBAT. Mamy tu doczynienia z pojedynkami sympatycznych plastelinowych stworków.



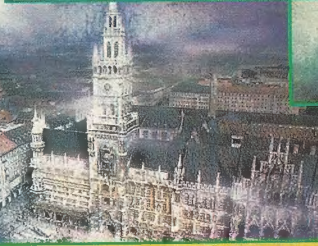


SIERRA



GABRIEL KNIGHT 2 - The Beast Within. Intryga, tajemnica i przeznaczenie, to dominujące elementy gry. W tej części, prowadzisz dochodzenie w sprawie serii okrutnych morderstw popełninych przez ..... Gra na 4 płytach CD.





SIERRA nigdy nie szokowała liczbą oferowanych programów, za to dbała, by jej produkty prezentowały rzeczywiście wysoką jakość. I tak jest tym razem.

• „TORIN'S PASSAGE" jest tradycyjną grą przygodową utrzymaną w konwencji filmu animowanego. Zadziwiać tu może głównie wysoka jakość grafiki i animacji, bogactwo światów do zbadania przez gracza oraz bardzo rozbudowana intryga pełna magii, tajemnic do odkrycia i fascynujących postaci. Grę firmują co najmniej dwa wielkie nazwiska – jej autorem jest Al Lowe (ten od serii „Leisure Suit Larry"), a oryginalną muzykę do gry skomponował sam Michel Legrand (znany choćby z muzyki do filmów „Kobieta i mężczyzna" czy „Parasolki z Cherbourga").

• Miłośnicy symulatorów lotniczych na pewno doskonale znają programy „Aces Of The Pacific" i „Aces Over Europe". Niedługo do kolekcji będą mogli dołączyć trzeci program z tej serii – „ACES OVER MOUNTAINS". Tym razem jest to symulator całkiem współczesnego samolotu – A10 Thunderbolt II – samolotu słynnego z zainstalowanego potężnego działka pokładowego zdolnego nawet do niszczenia czołgów. Jako główną zaletę nowego symulatora, jego twórcy uznają wysoką jakość grafiki SVGA i górskie krajobrazy odtwarzane z fotograficzną precyzją. To w połączeniu z superrealistyczną warstwą dźwiękową oraz płynną animacją ma zapewniać wysoki realizm symulacji. Ale jak świat światem, jeszcze żaden twórca symulatora lotniczego nie zapomniał zapewnić, że główną zaletą jego produktu jest właśnie wysoki realizm symulacji...

• Z kolei miłośnicy symulatorów okrętów podwodnych z pewnością słyszeli o „Aces Of The Deep". Dla nich Sierra również przygotowała drobną niespodziankę, wkrótce ma pojawić się „COMMAND: ACES OF THE DEEP", czyli normalny „Aces Of The Deep", ale przeznaczony wyłącznie dla Windows95, za to z wysokiej jakości grafiką SVGA. Dodatkowym uzupełnieniem „Aces Of The Deep" może być „ACES OF THE DEEP – MISSION DISK" rozszerzający teatr działań o akwen Morza Śródziemnego i dodatkowo pozwalający graczowi przyjąć rolę dowódcy niemieckiego U-Boota.

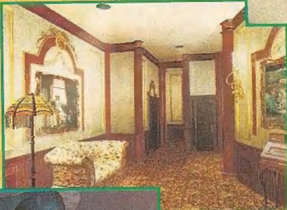
• Seria „EARTHSIEGE" nabiera rozmachu. Po pierwszej grze z tej serii – „Metaltech" – bojowe roboty toczące boje z kosmicznymi najeźdźcami pojawią się znowu w „EARTHSIEGE 2: SKYFORCE".

• „METAL STORM", choć osadzony w takich samych realiach jak „Earthsiege", trudno jednak zaliczyć do tamtej serii. W odróżnieniu od „Earthsiege", która jest serią gier określanych jako symulatory bojowe, „METAL STORM" to niemal czysta gra strategiczna, choć wyposażona w wysokiej jakości grafikę. Ciekawostką jest tutaj liczba stron konfliktu. W walce bierze bowiem udział aż sześć grup politycznych, a na początku gry gracz wybiera, do której z nich chce się przyłączyć. To jednak dopiero początek – później można próbować tworzyć koalicje różnych grup, przenosić się do grupy przeciwników, próbować zorganizować własne stronnictwo, a także prowadzić walkę samotnie. Poza tym gra zawiera pewne elementy klasycznych gier role-playing np. projektowanie osobowości postaci.





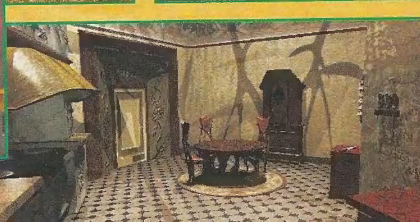
• Wielce interesująco zapowiada się gra handlowa Sierry – „SPACE BUCKS". To naprawdę ciekawy pomysł, aby połączyć w jedną grę elementy klasycznej „Elite" (czy też „Frontier") i „Railroad Tycoona"! Bo w „SPACE BUCKS" gracz zarządza międzygwiezdnym przedsiębiorstwem transportowym i organizuje nowe linie transportujące ludzi oraz inne rasy inteligentne we wszystkie znane zakątki Wszechświata. Zarządzanie połączone jest z negocjacjami wszelkich opłat, tworzeniem regularnych połączeń, czarterowaniem pojedynczych transportów i oczywiście walce z kon-

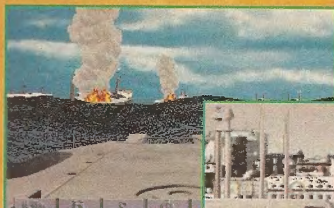


PHANTASMAGORIA, to przerażliwa historia kobiety, która walczy o życie z mrocznymi siłami zła. Gra została zrobiona w iście filmowym stylu, przy zaangażowaniu najnowszych technik komputerowych i kinematograficznych. Objętość – 7 płyt CD !!!

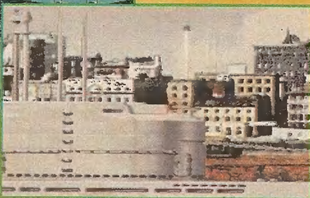








ACES OF THE DEEP - Expansion Disk, to nowe wody, nowe misje, nowe bronie.



kurencją (włącznie z sabotażem i przekupstwem). Wszystko to ilustrowane jest wspaniałą grafiką SVGA i okraszone licznymi trójwymiarowymi sekwencjami animowanymi.

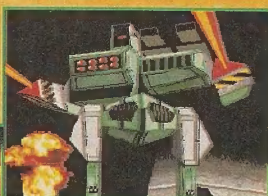
• Gdy swego czasu firma Impressions zaprezentowała grę „Caesar", miłośnicy gier strategicznych zamarli w zachwycie. Teraz niespodziewanie



LOST IN TOWN jest zapierającym dech w piersiach horrorem w stylu Hitchcocka z prawdziwą filmową grafiką.

Sierra zaprezentowała grę „CAESAR II", która ma wszystkie zalety swej poprzedniczki, ale uzupełniona została o kilka interesujących elementów. Przede wszystkim cała rozgrywka ilustrowana jest teraz najwyższej jakości grafiką SVGA i uzupełniona jest o digitalizowaną mowę oraz efekty dźwiękowe. Na stałe wbudowano też opcję stoczenia bitwy jako rozgrywki strategicznej, co w oryginalnym „Caesarze" mogli uczynić wyłącznie posiadacze gry „Cohort". A poza tym „CAESAR II" został uzupełniony o multimedialny podręcznik historii Imperium Rzymskiego, co pozwoli graczowi łatwiej wczuć się w realia epoki. „CAESAR II" zapowiada się więc na kolejny wielki hit Sierry.



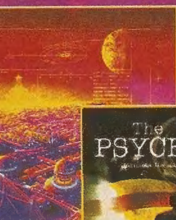


EARTHSIEGE to symulacja, w której musisz obronić swoją planetę przed najeźdźcami. 45 misji w 8. kampaniach.

















MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo Gallery
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
American National Park

SHAREWARE
Business Library
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 13
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.4
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Utilites Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 7.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Ancient Lands
Auto Works/Body Works/PC Works
Cinemania
Complete Bookshop
Complete NBA Basketball
Dangerous Creatures
Earth & Universe
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Garden Encyklopedia
Gardening
Global Explorer
Great Artists
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
How Animals Move
ITN European Video Atlas
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Our Solar System
Star Trek Collectibles
Story of Civilization
Vivaldi

POKAZY
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Commanche CD
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Cyclones
Daedalus Encounter
Dawn Patrol
Deathstar Arcade Battles
DOOM 2
DOOM 2 mania!!!
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Dragon Lore
Drug Wars
Ecoquest
Frontier Elite II
Full Trottle
Gabriel Knight
Hell
Hell Cab
Heretic
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing
Iron Helix
Isle of the Dead
Jazz Jackrabbit
Jones in the Fast Lane
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Legend of Kyrandia 3
Loom
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Myst
Outpost
Panzer General
Picture Perfect Golf
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Rise of the Triad
Sim City 2000
Sim Tower
Space Pirates
Space Quest IV
Star Trek - 25th
Tank Commander
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
USS Ticonderoga

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16
oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych

NOWOŚCI Z MINDSCAPE

Bardzo bogato przedstawiają się zapowiedzi amerykańskiej firmy MINDSCAPE, która już od początku lat 80. znajduje się w czołówce producentów i wydawców gier komputerowych.







„DEATH KEEP" - to kolejny produkt z cyklu AD&D z niezwykle realistyczną grafiką...

• Na wrzesień zapowiedziana jest premiera przedstawiciela gatunku role-playing – gry „THUNDERSCAPE" opracowanej przez specjalny wydzielony zespół firmy Strategic Simulations Inc (SSI). „THUNDERSCAPE" jest pierwszą grą z planowanej serii o wspólnym tytule „World Of Aden". Zarówno intryga, jak i ogólne zasady gry są typowe dla innych przedstawicieli tego gatunku. „THUNDERSCAPE" wyróżnia się natomiast wysoką klasą grafiki, bogactwem muzyki i efektów dźwiękowych oraz digitalizowaną mową – każda z napotkanych postaci mówi swym własnym głosem!





„ALLIED GENERAL" - to ideowo kontynuacja „Panzer General"

• Również we wrześniu ma odbyć się premiera „AIR POWER" – połączenia symulatora lotniczego i gry strategicznej, zaprojektowanego przez zespół Rowan Software („Overlord", „Dawn Patrol"). Tym razem nie jest to jednak odtworzenie realiów którejś z wojen światowych – projektanci z Rowan całkowicie puścili wodze fantazji i grę osadzili w wyimaginowanym Cesarstwie Karanthii, w którym po śmierci cesarza rozpoczęła się straszliwa wojna domowa o sukcesję tronu. Oponenci używają zmasowanych ataków lotniczych, a gracz jest właśnie jednym z pretendentów do tronu i za pomocą swych samolotów musi sobie to prawo wywalczyć. Gra dysponuje wspaniałą, wysoce realistyczną grafiką, wspaniałymi efektami dźwiękowymi oraz oryginalnymi aranżacjami muzyki klasycznej.

• W październiku powinien się ukazać symulator „SU27 – FLANKER" zrealizowany przez zespół Strategic Simulations Inc (SSI). Oczywiście jest on zapowiadany jako wyjątkowo wierny, ale tym razem dystrybutor podpiera się w tej opinii wypowiedziami Anatolija Kwoczura – najsłynniejszego rosyjskiego pilota-oblatywacza, specjalizującego się zresztą w Su-27. Jak w każdym tradycyjnym symulatorze bojowym, gra zawiera bogaty zestaw misji. Ale na tym nie koniec – do gry dołączony jest bowiem edytor misji, więc gracz sam może sobie zaprojektować własne misje bojowe. Co więcej, tak zaprojektowane misje są plikami, które można przenosić i twórcy wyraźnie zachęcają do wymiany zaprojektowanych misji w sieci Internet. Niewykluczone więc, że w późniejszym okresie masowo zaczną pojawiać się dodatkowe dyski scenariuszowe z misjami ściągniętymi z Internetu. „SU27 – FLANKER" ma więc szansę stać się pierwszym symulatorem lotniczym, którego użytkownicy nie będą musieli czekać na łaskawość autorów w wydawaniu zaktualizowanych i rozszerzonych dysków scenariuszowych.



• W listopadzie powinna odbyć się premiera „CYBER SPEED" – wymarzonej gry dla miłośników wyścigów samochodowych. Ale tym razem nie siada się za kierownicą bolidu Formuły I – kto by się zajmował takimi przedpotopowymi ślimakami! Teraz gracz siada za sterami przyszłościowych pojazdów wyścigowych, które poruszają się z olbrzymimi prędkościami po specjalnie zaprojektowanych, profilowanych torach. Jeśli ktoś lubi sobie postrzelać, to proszę bardzo – ten wyścig zawiera również i takie elementy. Nie trzeba chyba do-

Rowan Software opracował nowy symulator lotniczy „AIR POWER"









UWAGA! OD NASTĘPNEGO NUMERU RUSZA NOWA RUBRYKA:

KUPIĘ * SPRZEDAM * WYMIENIĘ * PODARUJĘ

Od dziś przyjmujemy zgłoszenia do tej nowej rubryki. Oto warunki zamieszczenia bezpłatnego ogłoszenia:

1. Ogłoszenia przyjmowane są tylko od osób prywatnych.
2. Treść ogłoszenia nie może dotyczyć działań nie zgodnych z prawem np. nielegalna sprzedaż oprogramowania
3. Ogłoszenie nie może być dłuższe niż 125 znaków.
4. Treść ogłoszenia powinna być pisana drukowanymi literami na karcie pocztowej i zawierać – adres nadawcy, kwalifikację ogłoszenia np. „kupię".
5. Ogłoszenie dotyczące sprzedaży oprogramowania (sprzętu) powinno zawierać: tytuł (nazwę), nazwę producenta i cenę.

Ogłoszenia będą zamieszczane w najbliższych numerach „GK" w miarę napływania ich do redakcji.

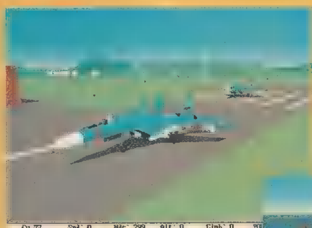
Zastrzegamy sobie prawo odrzucenia każdego ogłoszenia, co do którego istnieje podejrzenie, iż może ono sprzyjać lub popularyzować obrót nielegalnym oprogramowaniem lub sprzętem.

KRĄŻEK CD ZA DARMO!

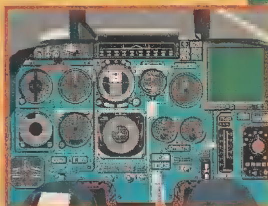
Przepraszamy gorąco wszystkich prenumeratorów za opóźnienie w realizacji przesyłki obiecanego, gratisowego krążka CD. Przyczyna jest niestety nie zależna od redakcji. Otóż firma z która zobowiązała się do dostarczenia nam wspomnianych krążków nie stanęła na wysokości zadania. W związku z tym musieliśmy zmienić partnera i wybrać jedną z dwóch opcji awaryjnych. Mogliśmy wysłać Wam pierwszą lepszą niemieckojęzyczną płytkę lub zdecydować się zaczekać ok. 15 dni na wytłoczenie polskojęzycznej płytki z cyklu „Gwiazdy Shareware". Wybraliśmy oczywiście tę drugą propozycję i naszą wielką akcję wysyłania gratisowych krążków CD dla naszych prenumeratorów rozpoczniemy dopiero 15 października.

Prosimy o cierpliwość, a wszystkich nowych Czytelników którzy chcą zaprenumerować „Gry Komputerowe", informujemy, że można to zrobić od dowolnie wybranego numeru (prenumerata tylko na 12 kolejnych wydań) i również otrzymać wspomniany krążek gratis!

Jednocześnie pragniemy uspokoić wszystkich tych, którym prenumerata wygasła na numerze wrześniowym – Wy też otrzymacie płytkę CD – „Gwiazdy Shareware".









„SU27-FLANKER" zapowiadany jest jako wyjątkowo realistyczny symulator lotu

dawać, że całość została zrealizowana w wysokiej klasy teksturowanej grafice wektorowej.

▪ Również w listopadzie ma być premiera „DEATH KEEP", kolejnego produktu SSI będącego grą przygodową z cyklu AD&D. Gra jest niezwykle rozbudowana – wystarczy powiedzieć, że teren działania składa się z 25 odrębnych lochów, a każdy z nich ma osiem pięter. Przeciwnikami gracza jest 27 gatunków potworów. A wszystko to zrealizowane jest w rzeczywiście trójwymiarowym otoczeniu – gracz może patrzeć również w górę i w dół. Twórcy zapowiadają też niezwykłą atmosferę gry, czyniącej z niej prawdziwy horror połączony z krwawą jatką. Wygląda na to, że twórcy z SSI postanowili twórczo przenieść „Dooma" w realia „Zaawansowanych Lochów i Smoków".

▪ Listopad powinien być również świadkiem premiery całkiem odmiennego produktu teamu SSI. „ALLIED GENERAL" to już drugi, po „Panzer General" produkt z serii nazwanej przez twórców Pięciogwiazdkową. W sumie gra jest bardzo podobna do „Panzer Generala", ale tym razem gracz ma możliwość wcielić się w rolę dowódcy z drugiej strony frontu, czyli zostać generałem amerykańskim, brytyjskim, bądź rosyjskim. W zestaw wchodzi 35 gotowych scenariuszy z frontu afrykańskiego, zachodniego i wschodniego. Wprowadzono również kilka nowych typów jednostek bojowych m.in. saperów. Miłośnicy „Panzer Generala" na pewno nie zawiodą się więc na „ALLIED GENERALU"!

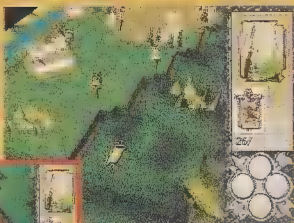
▪ I kolejna listopadowa premiera – tym razem dla miłośników przygodowych gier strategicznych spod znaku WARHAMMER. We współpracy z zespołem Games Workshop powstała gra „SHADOW OF THE HORNED RAT". Gracz wciela się tu w dowódcę najemników w pełnym magii, Orków i Goblinów świecie Warhammer. Może tu dowodzić armiami, w których skład będzie wchodzić aż 25 różnych typów jednostek bojowych. Ale skład armii nieprzyjacielskich może być jeszcze bogatszy – ponad 30 typów jednostek. Bitwy nie są przy tym czystą rozgrywką strategiczną, trzeba się w nich wykazać również zręcznością.

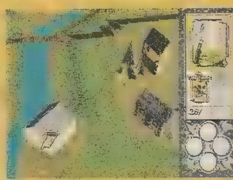
▪ I znowu listopadowa premiera, i znowu produkt SSI, i znowu przedstawiciel większej serii – „World Of Aden", której pierwszym reprezentantem był „Thunderscape" omówiony nieco powyżej. Druga część serii (zaledwie w dwa miesiące po pierwszej) nosi tytuł „ENTOMORPH: PLAQUE OF THE DARKFALL" i wprowadza kilka nowych rozwiązań systemowych. Na przykład tzw. inventory, czyli zawartość „kieszeni" postaci jest dostępne przez cały czas i wyszukiwanie przedmiotu, który chcemy użyć, wcale nie przerywa rozgrywki. Czy takie rozwiązanie się sprawdzi – to się jeszcze okaże. W każdym razie „ENTOMORPH" prezentuje podobno jeszcze lepszą jakość grafiki i dźwięku niż „Thunderscape".

▪ Kolejną listopadową premierą Mindscape ma być produkt SSI, rewelacyjny symulator okrętu podwodnego „SILENT HUNTER", w którym gracz wciela się w rolę dowódcy amerykańskiej łodzi podwodnej z okresu II Wojny Światowej. Tematyka nie jest nowa, znana choćby z „Silent Service" Microprose. Natomiast wykonanie zachwyca swą rewelacyjną jakością i bogactwem. Wysokiej klasy trójwymiarowa grafika SVGA pozwala na ujawnienie całego bogactwa szczegółów – zarówno jeśli chodzi o wnętrza naszego okrętu, jak i plastyczne wizerunki okrętów japońskich oraz szczegółowe odwzorowanie linii wybrzeża. Twórcy z SSI zadali sobie wiele trudu, aby uwzględnić jak najwięcej szczegółów technicznych – ich doradcą technicznym był komandor William Gruner, jeden z amerykańskich bohaterów „cichej wojny" na Pacyfiku.

To zaledwie część bogatych zapowiedzi Mindscape. Na październik-listopad zapowiadane są m.in. premiery gry strategicznej – „TINY TROOPS", kolejnej symulacji czołgowej – „STEEL PANTHERS", jeszcze jednej gry z serii Warhammer – „DARK CRUSADES", rewelacyjnej kosmicznej gry przygodowej połączonej z symulatorem bojowym – „RAVEN PROJECT" czy gry zręcznościowej – „SPACE ACADEMY". Jeśli do tego dodać, już wcześniej zapowiadane, „TOTAL DISTORTION", „USS TICANDEROGA", „ALIENS" i „METAL MARINES", to trzeba przyznać, że oferta Mindscape na najbliższe trzy miesiące jest wyjątkowo bogata.

Na następną część opisów nowości wiodących firm softwareowych zapraszamy za miesiąc.







Wiadomość dla miłośników „Warhammera"! We współpracy z „Games Workshop" powstała gra „SHADOW OF THE HORNED RAT"

SKLEP *w* ALEJACH

ARTYKUŁ SPONSOROWANY



Dokładnie rok temu we wrześniu w warszawskim salonie płytowym CMR DIGITAL przy Al.Jerozolimskich 2 nastąpiło otwarcie działu sprzedaży gier komputerowych. Podobnie jak w płytach CD, tak i w grach komputerowych CMR Digital szybko wyforsował się na pierwsze miejsce w branży. Dziś jest wzorem dla wielu innych sklepów które starają się naśladować jego sposób sprzedaży i promocji. Jak w miniaturowej soczewce, znajdują w nim odbicie przemiany zachodzące na światowym rynku multimediów. Rozmawiamy z Andrzejem Kuleszą szefem działu gier komputerowych w CMR Digital.

Jak za lady sprzedawcy oceniasz sytuację na rynku gier z perspektywy roku?

Wszyscy zdajemy sobie doskonale sprawę z olbrzymiej dynamiki rozwoju tego rynku. Każde kolejne targi londyńskie (ETCS) stanowią kolejny krok w świat, który jeszcze wczoraj był tylko marzeniem. Niewiarygodna grafika, coraz ciekawsze scenariusze — zna to każdy z czytelników waszej gazety. Nigdy dotąd w historii świata, nie mieliśmy do czynienia z taką koncentracją kapitału, jaka dziś odbywa się dookoła produktów multimedialnych. Odwieczne marzenie kina o filmie interaktywnym z jednej strony, i pogoń programistów za jakością obrazu, owocują dziś połączeniem sił nad wspólną realizacją projektów. Gdy półtora roku temu Lucas Arts poinformował, że na nowego „Wing Commandera III" wydano 4 mln dolarów, dla wszystkich było to szokiem. Rok temu budżet disneyowskiego „Króla Lwa" osiągnął 9 mln dolarów, dziś słychać o projektach za 100 i więcej mln. W ślad za grami idą programy edukacyjne. Poprawienie ich grafiki, dopracowanie scenariusza i wzbogacenie o dźwięk, owocuje dużą sprzedażą, ta z kolei „nakręca" bogatą ofertę. W Digitalu musieliśmy stworzyć niemal nowe stoisko na te produkty.

Najlepiej sprzedający się program edukacyjny?

Bez wątpienia rewelacyjny kurs nauki języka angielskiego „EURO MEDIA", encyklopedie Kindersleya i „Encarta '95". Na marginesie tego tematu warto pokusić się chyba o jedną konstatację. Programy edukacyjne stanowią niewątpliwie obszar, w którym mogą się zrealizować polscy programiści. W dzisiejszych czasach Polska nie ma szans na wejście w produkcję gier, możemy natomiast zaistnieć na rynku programów edukacyjnych. Na drodze stoi tu ciągle piractwo komputerowe. Nie należy dziwić się firmom software'owym, że nie inwestują swego czasu i pieniędzy w tworzenie oprogramowania, którego kradzieży nikt dziś skutecznie nie ściga.

Wróćmy jednak do gier. Zwykle tak już bywa, że każdy blask niesie za sobą cień. Czy rozwój gier to sam blask, czy też trochę cienia?

Masz rację. Podstawowy problem jaki się pojawił, to instalacja gier. Rozbudowane programy „zjadają" mnóstwo pamięci. Wielu użytkowników nie może sobie z tym samodzielnie poradzić. Stąd też musieliśmy uruchomić dla naszych klientów specjalną linię telefoniczną „hot line", gdzie udzielamy porad w przypadku kłopotu. Staramy się też przy zakupie demonstrować instalację i uczulać na najczęściej pojawiające się kłopoty.



Co na to producenci gier?

Początkowo próbowano wyjść z tego problemu poprzez „dyskietki startowe". W instrukcjach instalacji gier informowano, jak można stworzyć dyskietkę, która na starcie konfiguruje pamięć optymalnie dla danej gry. Po wyjściu z gry komputer wracał do poprzedniej konfiguracji. Nie było to jednak idealne wyjście, gdyż natychmiast pojawiły się problemy z tworzeniem dyskietek startowych. Stąd też Microsoft przygotowywając nowy Windows 95 przewidział w nim opcję automatycznej instalacji gier. Rozwiąże to problem wszystkich gier „windowsowych".

Pewną alternatywą są też konsole?

Masz rację, popyt na konsole wiąże się nie tylko z ich niższą ceną ale i z prostotą obsługi. Pewien sceptycyzm natomiast wzbudzała oferta gier. Jednak w ciągu ostatniego roku bardzo to się zmieniło. Nastąpiło pewna selekcja, słabe firmy odpadły, doszły nowe, ale generalnie te, które utrzymują się na rynku, zapewniają pełną ofertę gier. Oprócz CD-32, SNES, SEGA pojawia się obecnie na naszym rynku rewelacyjny 64-bitowy JAGUAR. Sprowadza go bardzo solidny dystrybutor, warszawska firma Mirage, która gwarantuje wprowadzenie do Świąt 50 nowych gier.

Jakie są „cienie" konsol?

Dla mnie, jako sprzedawcy, jest to konieczność kupowania dużych monitorów demonstracyjnych. Oraz konieczność przeznaczenia dużych powierzchni ekspozycyjnych. Wychodząc z założenia, że musimy mieć w ofercie każdą liczącą się konsolę wraz z pełną ofert gier, otrzymujemy ładnych kilkanaście regałów ekspozycji.

Czy giełda komputerowa nie stanowi dla ciebie konkurencji?

Jeszcze pół roku temu tak, ale dziś już nie. Posiadamy wszystkie, dokładnie wszystkie, gry będące na rynku. Opieszałość krajowych dystrybutorów zmusza nas do samodzielnego importu wszystkich nowości. Z reguły już tydzień po światowej premierze gra znajduje się u nas na półce. Ekspozycja takiej masy towarowej w warunkach giełdy nie byłaby możliwa. Ponadto nowe gry wymagają profesjonalnej sprzedaży. To nie tylko instalacja, o której opowiadałem, ale konieczność zademonstrowania gry. Pokazania jej na dużym monitorze. Dania możliwości zagrania. Pokazania opisu gry. Trzeba też poznać preferencje klienta. Czy lubi gry logiczne, czy przygodowe, jaki ma sprzęt, i sto innych spraw. Sam zresztą wiesz, jak to jest. Na wszystkie te pytania, które do was przychodzą pocztą, moi sprzedawcy muszą umieć udzielić odpowiedzi na miejscu. Podobna sytuacja zaczyna występować w akcesoriach. Mamy przykładowo 40(!) rodzajów joysticków, trzeba umieć je zaprezentować i umożliwić wypróbowanie. Podobnie z systemami audio. Klient z reguły chce przesłuchać kilka głośników, móc je porównać zanim dokona zakupu.

Taka obsługa wymaga trochę czasu?

Dużo czasu, wykwalifikowanego personelu i kosztownego sprzętu. Ale to jest specyfika handlu grami.

Cenowo giełda nadal pozostaje chyba jednak tańsza?

Nieprawda. Niskie ceny giełdy wynikały z stąd, że działając w szarej strefie nie odprowadzała podatków. My jednak dzięki dużym obrotom posiadamy wysokie rabaty u dystrybutorów, zarówno krajowych jak i zagranicznych. Jesteśmy więc w stanie utrzymać ceny na bardzo niskim poziomie. Dotyczy to też i akcesoriów, takich jak myszy, joysticki, głośniki itp.

Ile kosztują dziś najtańsze gry?

Na PC CD ok. 30 zł a na CD32 ok. 25 zł.

Czy nie żałujesz, [redacted] związałeś się [redacted] grami?

Nie, jest to wielka przygoda, wszyscy w niej uczestniczymy — ja, wy i wasi czytelnicy.





7 DNI i 7

dystrybucja:

cena:

wymagania:
PC 386 SX, 2 M
(2 dyskietki)

PTERO

75%

PRZY

I znów powracam do „7 dni i 7 nocy" firmy Pterodon Software. Tym razem jednak zaserwuję Wam przepis na rozwiązanie tej przygodówki.

Tym, którzy po raz pierwszy o niej słyszą, przypomnę jeszcze pokrótce o co w niej chodzi.

Jesteś detektywem. W piątek trzynastego progi Twej kancelarii przekroczył Jonathan Smith. Podpisał z Tobą kontrakt na ochronę jego siedmiu córek, podczas gdy on będzie na siedmiodniowej wycieczce w interesach. Gdy Twój kumpel usłyszał o całej sprawie, założył się z Tobą o stówę, że przez czas nieobecności ojca nie zaspokoisz wszystkich jego dziatek. Przyjąłeś zakład z mocnym postanowieniem jego wypełnienia.

Gra jest podzielona na dwie części – przygodową i zręcznościową. Każda z części składa się z siedmiu etapów i, jak się można było domyślić, pierwsze są dniami, a drugie nocami. O poranku musisz wytężać swą mózgownicę, aby kolejna córeczka dopuściła Cię do swych wdzięków, natomiast o zachodzie słońca musisz porządnie się napocić, by nie zawieść swej wybranki. Jeżeli nie spełnisz tego ostatniego warunku, to ze wstydu będziesz zmuszony powiesić się na najbliższym drzewie. Aby do tego jednak nie doszło, dam Ci wskazówkę jak tego uniknąć. Naciskaj szybko klawisze myszki w następującej kombinacji – dwa razy prawy i raz lewy. Najlepiej używaj przy tym dwóch rąk.

Dzień pierwszy:

Zaczynasz zabawę w swojej kancelarii. Z biurka weź ołówek, wybielacz i kwiaty leżące w wazonie. Z biblioteki wyjmij pas i pudełko gum. Z wazonu zabierz klucz. Teraz idź do sąsiedniego pokoju. Z parapetu zabierz Autovidol. Z tym wszystkim udaj się do hotelu. Z recepcji zabierz kluczyk i udaj się schodami na górę. W męskim kiblu, w koszu, znajdziesz pudełko zapałek. Wyjdź z powrotem na korytarz z tego śmierdzącego przybytku i zapukaj do trzecich drzwi z prawej. Porozmawiaj ze stojącą w drzwiach Jasminą i rób to tak długo i namolnie, aż w drzwiach pozostanie tylko jej „kundelek". Gdy to osiągniesz, skieruj się do sklepu, znajdującego się przy Twej kancelarii: Pogadaj tam z Feliksem. Dostaniesz od niego Pedigree Pal dla psów i Pedigree Secam na psy. Tak uzbrojony wróć pod drzwi i nakarm tym psinę. Jamnik nie wytrzyma próby. Martwy legnie w pokoju wewnątrz swego kosza. Weź go stamtąd. Rybkę z akwarium także zabierz. Pogadaj teraz z Jasminą ze dwa razy. Dowiesz się, że ciężko przeżywa śmierć swego ulubieńca. Obiecałeś jej ulżyć w cierpieniach, w ten czy inny sposób. Następnie idź do kancelarii i weź klatkę z papugą. Daj to Jasminie – ta rozpromieniona padnie w Twoje ramiona, albo odwrotnie, Ty się na nią rzucisz i poczniesz ją obłapiać – już nie pamiętam.

Dzień drugi:

Na początku skieruj swe kroki na basen. Tam z pobliskich chaszczy wyciągnij garnek. Następnie swój wzrok skieruj na siedzącą nad brzegiem basenu Trampolinę. Porozmawiaj z nią. Od razu domyślisz się, że noc z nią będzie małym piwem. Wystarczy tylko zachęcić ją do ruszenia się w okolice pewnego mebla. Kłopot jest w tym, że kąpiel słoneczna, jaką bierze, strasznie ją rozleniwiła i jakoś nie chce jej się nigdzie ruszyć znad wody. Wrzuć rybkę do basenu. Ta, przegłodzona w Twojej kieszeni, połknie korek, w wyniku czego woda spłynie. Idź teraz do sali gimnastycznej w hotelu (drugie drzwi z lewej). Z szafy weź puchar, a następnie rozpocznij konwersację z siedzącą na pobliskim materacu Trampoliną.

Dzień trzeci

Idź na farmę i pogadaj z koleżką od zakładu. Dowiesz się od niego, że ma wielką ochotę na ...majtki Karminy Smithówny. Następnie z pobliskiego pola zerwij parę ziaren pszenicy. Pasącą się nie opodal krowę wydój do znajdującego się w Twym posiadaniu pucharu. Teraz udaj się do hotelu i zapukaj w czwarte drzwi od prawej. Otworzy Ci pulchna Karmina. Rozmawiaj z nią tak długo, aż dowiesz się, że chętnie zjadłaby jakieś ciasteczko, na przykład tort. Po tym kulinarnym wyzwaniu udaj się do sklepu. Od Feliksa dostaniesz tort w proszku. Wejdź jeszcze do swej kancelarii, a przekonasz się, że otrzymałeś nowy numer Playboya. Idź z nim do muzeum i „świerszczyk" przekaż wartownikowi. Wewnątrz, na makiecie młyna, zmiel na mąkę ziarna pszenicy, a z sąsiedniego pokoju weź miecz i kopię. Z tym udaj się z powrotem do kancelarii, gdzie do garnka wsyp mąkę, tort w proszku i wlej mleko. Teraz włóż formę do piekarnika i włącz gaz. Po chwili będziesz mógł wyjąć z kuchenki gotowy tort. To jednak jeszcze nie wszystko. Udaj się do Tośka, spędzającego swój czas koło klatki z Lwem, za namiotem cyrkowym. Pogadaj z nim, dowiesz się, że lew ma w paszczy stówę. Teraz weź ze sterty siana proszki, wzmagające popęd seksualny u węży (i nie tylko...). Przypraw nimi ciasto do smaku. Wróć teraz do kancelarii i korzystając z gniazdka elektrycznego naładuj psa.

W ten sposób otrzymasz elektromagnes. Idź z nim na farmę i podejdź do studni. Do wiadra włóż psisko i spuść całość na dno. Gdy je wyciągniesz, z wiadra prócz jamnika wyjmiesz łyżeczkę. Powyższą czynność wykonuj tak długo, aż otrzymasz jeszcze naparstek, gwóźdź, ru-









...W NOCY

...DAGE SOFT.
...(0-2) 671-15-51

...EL.

...RAM, VGA, SB,

...ON '94

...ODOWA



...rę i świder. Teraz wejdź do wykopu przed hotelem i wyciągnij stamtąd łopatę. Świdra użyj na rurze. Przez tak powstały otwór zacznie się wydobywać gaz. Z pudełka wyjmij prezerwatywę i napełnij ją gazem. Tym sposobem dostaniesz się pod okno Karminy. Daj jej tort i kolejną kobitkę będziesz miał z głowy.

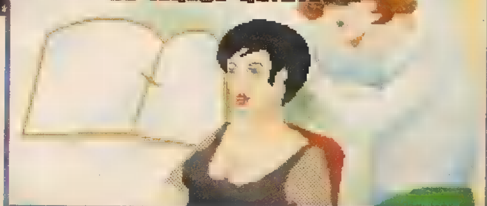
Dzień czwarty:

Mieczem otwórz szufladę w biurku. Wyjmij z niej klej, ekierkę, długopis, szpagat i guzik. Następnie idź do hotelu i pogadaj z Filomeną (czwarte drzwi z lewej). Po tej wizycie udaj się do męskiej ubikacji. Z kosza wyciągnij nekrolog i przeczytaj go. W rezultacie tego znajdziesz się na cmentarzu. Zobaczysz tam grabarza, leżącego na grobie Tośka. Do jego, ziejącego alkoholem, otworu gębowego wlej Autovidol, a natychmiast się zerwie i da w spokoju spoczywać, odgryzionej przez lwa, ręce Tośka. To dobrze, bo Ty nie masz najmniejszego zamiaru go naśladować. Łopatą rozkop grób. Wyjmiesz z niego rękę. Przyczep do niej szpagat i posmaruj ją klejem. Z takim przyrządem udaj się do klatki z lwem i włóż machinę do jego pyska. Po chwili szarpaniny wyjmiesz ją, wraz z zagubioną stówą. Odklej ją i idź do Feliksa. Kup od niego whisky. Będziesz jej potrzebował zanim rozpoczniesz podziwianie „wdzięków" Filomeny... Przedtem jeszcze idź na farmę i wymień u kumpla majtki Karminy na kurę.

Dzień piąty:

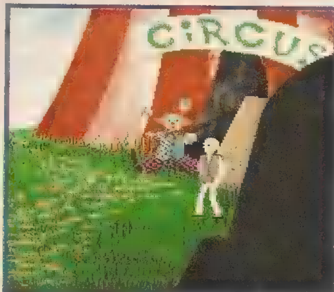
Udaj się na rynek miasta i wstąp do fryzjera. Na fotelu będzie siedziała Bożena, przedstawicielka najstarszego zawodu świata. Daj jej kwiaty, a dowiesz się od niej, że dzisiejszy seans ma u Herminy Smithówny. Odwołaj spotkanie i udaj się do hotelu.

Wpierw jednak wejdź do wykopu i kopią odkręć śruby z włazu do kanału. Po udanej robocie wejdź w ciemną dziurę. Weź stamtąd świecę i wyjdź. Następnie podąż do męskiego kibla i pójdź w jego zakamarek. Do pełni szczęścia będzie Ci brakowało czegoś do wypchania piersi. Udaj się z tym problemem do Feliksa i weź od niego dwa melony. Teraz udaj się z powrotem i przebierz za kobietę. W tym stroju będziesz mógł przekroczyć trzecie drzwi z lewej. Wewnątrz spotkasz Herminę. Przyczep świecę do pasa i tak skonstruowanego urządzenia używaj na Herminie aż do skutku...



Dzień szósty:

Podąż do muzeum. Użyj wybielacza na tabliczce z napisem „mysi królik". Pierścionkiem z diamentem (od Filomeny) wytnij dziurę w powyższej gablocie i wyciągnij z niej jajko. Udaj się z nim za hotel i włóż do gniazda na drzewie. Dołóż do tego kurę. Z jajka wykluje się sroka. Wyjdź z tego ekranu i wróć ponownie. Teraz z gniazda będziesz mógł wyjąć naszyjnik, leżący wcześniej na gzymsie hotelu. W hotelu zapukaj w drugie drzwi od prawej, a porozmawiasz z Eweliną. Ucieszy się, że odzyskałeś jej zgubę. Poprosi Cię jeszcze o naprawę wodociągu. Znów idź do klozetu i pogrzeb w śmieciach. Znajdziesz tam wizytówkę z adresem hydraulika. Idź do recepcji i skorzystaj z telefonu, aby połączyć się z firmą „Rura i Szambo". Dowiesz się, że ekipa jest teraz w muzeum. Przekonasz ich jednak, aby natychmiast ruszyli w inne miejsce. Sam pójdź do muzeum i zabierz klucz pozostawiony przez hydraulika. Wejdź teraz do kanału i rurą ze studni napraw przerwany przewód wodociągowy. Pobliską szafkę otwórz kluczem z recepcji i narzędziem hydraulika dokręć rury. Teraz wystarczy odkręcić kurek z wodą na prawo od skrzynki. Spokojnie idź do Eweliny.



Dzień siódmy i ostatni:

Udaj się do hotelu i wejdź w środkowe drzwi. Wewnątrz spostrzeżesz medytującą Rozalię. Jej zachcianką jest drogocenny kamień chowany przez jej ojca w sejfie znajdującym się w jaskini za miastem. Aby zdobyć do niego klucz, należy wrzucić do pobliskiej maszyny naszyjniki wszystkich sióstr. Masz ich sześć z nich. Siódmy jest na szyi Rozalii. Ta jednak nie chce Ci go dać, gdyż uważa, że chroni on ją przed duchami. Pójdź z tym problemem do Feliksa i wymień pierścionek na duplikat naszyjnika. Teraz udaj się do jaskini. Do urządzenia wrzuć wszystkie naszyjniki i tak uzyskanym kluczem otwórz sejf. Wyciągnij z niego stukaratowy diament i udaj się do Rozalii...

I to jeszcze nie koniec.

Rozwścieczony ojciec po powrocie spierze Cię po pysku i wyśle prawym sierpowym na Drogę Mleczną. Po powrocie za jakieś dziewięć miesięcy na Ziemię, będzie Cię czekała kolejna niespodzianka...

■ Mario

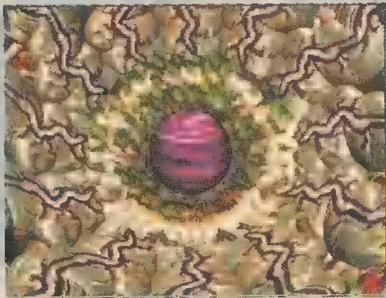
Wszyscy na pewno znają takie gry jak „MAD DOG", „CRIME PATROL", „SPACE PIRATES" czy też ostatnią grę firmy AMERICAN LASER GAMES – „THE LAST [redacted] HUNTER". Wielu [redacted] podobało się to, że gry te zostały zrealizowane jak prawdziwe filmy. Pomimo istotnych wad jak: niska rozdzielczość i tylko 256 kolorów, gry te podbiły rynek komputerowy i zapoczątkowały gatunek Interactive Movie (filmy interaktywne).

Firma VIRGIN INTERACTIVE wypuściła grę „THE DAEDALUS ENCOUNTER", licząc na to, że pobije ona wszystkie dotychczasowe gry tego typu. I to się rzeczywiście udało. „THE DAEDALUS ENCOUNTER" – to film, w którym możemy wpływać na losy bohaterów. Występuje tu para świetnych aktorów:

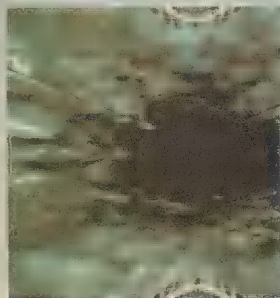
THE DAEDALUS ENCOUNTER







Dialektem, zdobytym w ostatnich drzwiach, otwórz roślinkę i weź kulę.



Musisz wyjść z labiryntu, a jest to bardzo trudne. Znajdź czerwony korytarz.





Następne drzwi i dialekt.







Dojdziesz do paneli. Zanalizuj je i ze wszystkich wyciągnij dialekty, bo będą ci potrzebne.

Następna kula, ale to nie jest takie łatwe.





Kulka jest zabezpieczona polem siłowym.



W tym momencie wciśnij szybko dialekt, inaczej to już po was.





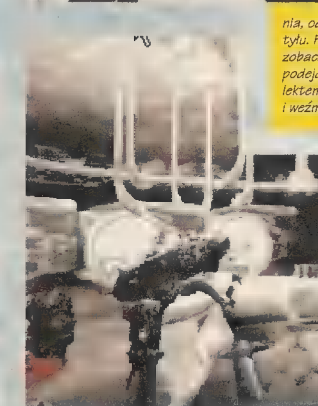




Po wydostaniu się wróć się do tego pomieszczenia, odwróć się do tyłu. Przy drzwiach zobaczysz roślinkę, podejdź do niej i dialektem otworzysz ją i weźmiesz kulkę.



Po powrocie do swoich współtowarzyszy niedoli pochwalą cię i nareszcie wezmą się do roboty, czyli wrzucą kulki do otworów.





Następnie musisz wziąć rękę jednego z potworów i przejść do drzwi.





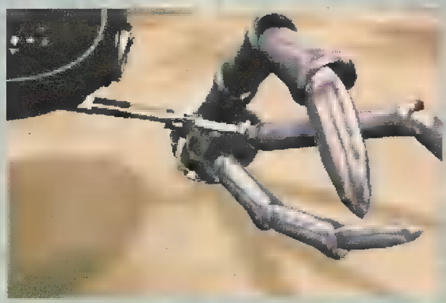


Gdy dojdziesz do pokoiku, podejdź do roślinki i kliknij żarówkami w kolejności: czerwona, niebieska, fioletowa, żółta, pomarańczowa. Robalowi obok odpadnie ręka. Podnieś ją i wracaj.





Zanieś swoim towarzyszom łapę, a gdy oni ją wyrzucą weź ją z powrotem i połóż na posągu.



Teraz przemieszczasz się windą trochę wyżej i spotykasz przywódcę tego statku. Spróbuj się z nim porozumieć zdobytymi dialektami.



Przywódca włączy pole ochronne, które cię osłabi. Postaraj się naprawić.





Spokojne rodzinne spotkanie przywódcy statku. Mała układanka polegająca na wyznaczeniu drogi statku tak, aby on nie zderzył się ani z planetą, ani ze słońcem.

KONIEC

opracowanie: JARKO2

Styczeń 1937

Gdzieś koło bieguna południowego

Łódź podwodna H.M.S. Victoria zabrała na pokład dwie tajemnicze skrzynie oraz młodego norweskiego badacza Bjorna Hamsuna. Niestety, oddział specjalny operacji „Polaris" nie był w stanie uratować ojca Bjorna, Petera, który najprawdopodobniej na zawsze zostanie więźniem jakiejś supertajnej bazy...

Jesteś na mostku kapitańskim (bridge). Najpierw porozmawiaj z kapitanem Lloydem. Dowiesz się szczegółów o operacji „Polaris". Z rozmowy wyniknie, że trzeba strzec tajemniczego ładunku przed ciepłem oraz wyciągnąć od Hamsuna możliwie jak najwięcej informacji na ten temat. Po rozmowie łódź podwodna zostanie zaatakowana przez nieprzyjacielski krążownik w wyniku czego nastąpią poważne uszkodzenia statku i ładunku. Chwilę po tym znajdziesz się w ładowni (hold)

13 stycznia 1937

Falklandy, Baza Edwarda

Znajdujesz się w biurze kapitana Searsa. Porozmawiaj z nim na nurtujące Cię tematy. Przy okazji dowiesz się o tajemniczym agencie Miss Molly i o filmie z wrogiej bazy wojskowej. Gdy kapitan wyjdzie, otwórz i przeszukaj lewą szufladę biurka koło drzwi (drawer), [redacted] znajdziesz tam kawałek kartki z fragmentem kodu (torn paper). Z biurka weź jeszcze swoje dokumenty (ID file) i paczkę fajek (packet of cigarettes) zanim zjawi się kwatermistrz Quincy (quartermaster Quincy) i pogoni Cię z pokoju.

Na korytarzu (corridor) usłyszysz alarm, który uwolni Cię od towarzystwa jakiegoś natrętnego żołnierza. Przyjrzyj się biurku (on the desk) i zabierz z niego film (reel of film). Idź do sali kinowej (briefing room), tj. w głównym holu (entrance hall) na prawo i do gó-



PRISONER OF ICE

wraz z kapitanem. Na podłodze leży konający marynarz, który ostatnim tchnieniem przekazuje wiadomość o istnieniu jakiejś pozaziemskiej siły w skrzyniach.

Jakaś macka porywa kapitana. Złap szybko gaśnicę (extinguisher) i ugaś pożar (it's burning!!!). Na razie nic tu po Tobie – idź na mostek. Po rozmowie z Driscollem weź z szuflady biurka (drawer) magnetofon (tape recorder), klucz (key) i książkę kodów (code book). Korzystając z książki kodów uruchom radio (radio). Następnie udaj się do pomieszczenia na prawo, które okaże się kajutą sypialną (sleeping quarters). Znajdziesz tam topór (hatchet) koło drzwi, pod koją (under the bunk) kamizelkę ratunkową (life jacket) i raki do chodzenia po lodzie (crampons). Przeszukaj jeszcze kajutę, a znajdziesz medalion (St. Christopher medal). Porozmawiaj teraz z Waynem, który za chwilę pójdzie na mostek. Zahipnotyzuj Hamsuna medalionem i nagraj jego "wypowiedź" na magnetofon.

Na mostku, by ratować własne życie przed Obcym „użyj na sobie" magnetofonu. Niestety, tracisz następnego członka załogi, [redacted] w dodatku ktoś dokona sabotażu na statku. Luk torpedowy zostaje zablokowany. Idź do ładowni. Wykorzystaj sprzęt do chodzenia po lodzie, aby dostać się do schowka (chest). Użyj klucza, a staniesz się posiadaczem rakietnicy (flare pistol). Teraz udaj się, przez luk w podłodze na mostku, do maszynowni (engine chamber). Porozmawiaj ze Stanleyem, który poprosi Cię [redacted] pomoc. Wychodząc stąd weź klucz (adjustable spanner). Na mostku porozmawiaj z Driscollem, a otrzymasz walkie-talkie. Kluczem wykręć koło (metal wheel) ze stalowych drzwi, które wyrwał Obcy. W maszynowni włącz przełącznik (switch) uruchamiający dźwig (winch). Teraz skontaktuj się poprzez walkie-talkie z Driscollem. Stanley zostanie uratowany. Powiedz mu o śmierci kapitana Lloyda, a poda Ci kod łączności z bazą. Na mostku wyślij przez radio SOS. Po prawej stronie znajduje się szafka z kablami (electrical box). Potraktuj ją toporem. Musisz tak poprzestawiać przełączniki (switch), aby odblokować luk torpedowy (torpedo room). Udaj się tam przez właz w kajucie sypialnej. Pomieszczenie zalane jest wodą. Włóż koło, które posiadasz, w otwór w ścianie (hole), a następnie przekręć je. Zabierz rakietę (distress flare). Otwórz właz torpedowy (torpedo launcher tube), a następnie torpedę (launching torpedo tube). Skontaktuj się z Driscollem, który pomoże Ci wydostać się na powierzchnię.

ry. Przyjrzyj się książkom na półkach, aż znajdziesz jedną, która zainteresuje Cię w szczególności (a book). Obejrzyj ją i włóż do niej kawałek kartki, który posiadasz, a będziesz miał pełny kod (496 523). Porozmawiaj z facetem siedzącym na krześle (Mc Laglen). Daj mu papierosy, [redacted] następnie film, a Mc Laglen łaskawie Ci go wyświetli. Na korytarzu obok biura kapitana Searsa znajduje się pokój łączności (communications room).

Porozmawiaj z Shawem. Otrzymasz zaszyfrowany rozkaz znalezienia zdrajcy w bazie i odszukania pokoju z aktami (file room). Shaw wyjawi Ci, gdzie on jest, jak tylko napomkniesz mu o Mc Laglenie. Teraz potrzymaj swoje akta nad czajnikiem z gotującą się wodą (kettle), [redacted] znajdziesz się w posiadaniu własnego zdjęcia. W biurze kapitana Searsa zainteresuj się obrazem na ścianie po lewej. Sejf otworzysz znanym Ci już kodem.

Znajdziesz tam pieczątkę (rubber stamp) i klucz do autodestrukcji łodzi podwodnej (Lloyds key). Na biurku Searsa (papers) leży niekompletna przepustka (sheet). Wystarczy pieczątka i Twoje zdjęcie, by nadawała się do użytku. W holu przywołaj windę (button), która zawiezie Cię do piwnicy (basements). Strażnikowi okaż przepustkę (pass). Będąc już w obszarze strzeżonym, porozmawiaj z którymś ze strażników (guard), a dowiesz się, że izba chorych (infirmary) jest [redacted] Twoimi plecami, a rupieciarnia (box room) tuż obok. Wejdź w drzwi na prawo. Poflirtuj z ładniutką pielęgniareczką (Miss Trend) i poproś ją o wizytę u lekarza (appointment), a za chwilę będziesz mógł wejść do lokacji na prawo. Lekarzowi wciśnij, że boli Cię brzuch (stomach). Doktor Trevor każe Ci przynieść resztki tego co zjadłeś. Wyjdź na korytarz i wejdź w sąsiednie drzwi. W skrzyni (trunk) znajdziesz ciało martwego żołnierza, ale w sumie to nieistotne. Na półce znajdziesz menażkę z resztkami jakiegoś podgniłego żarcia (tin). Podobnie jak poprzednio dostań się do doktora. Pokaż mu menażkę, a ten złapie się za



głowę i zacznie szukać Ci lekarstwa. W tym czasie „zakoś" doktorkowi z biurka instrukcję obsługi bliżej nieokreślonego urządzenia (assembling manual). Wreszcie masz szansę dostania się do najbardziej strzeżonego miejsca, czyli pokoju z aktami.

Zapukaj do drzwi naprzeciwko i podaruj klientowi instrukcję. Teraz będziesz mógł wejść do środka. Jesteś w zbrojowni (armoury). Weź gaśnicę (extinguisher) i papierosa (cigarette). Porozmawiaj chwilkę z gościem (Finnlayson). Dowiesz się, że przed chwilką buszował w aktach kwatermistrz. Pora działać. Wrzuć papieros do kosza (bin) i schowaj się w ciemny kąt po prawej (dark corner). Za chwilę Finnlayson ucieknie w panice, a co najważniejsze, strażnik akt razem z nim. Oglądając akta stwierdzisz, że zostało tam



tylko coś o człowieku nazwiskiem Parker. Nic tu po Tobie.

Wychodząc ze zbrojowni natkniesz się na kapitana Searsa. Zabierze Cię do swego biura i każe wyspowiadać się absolutnie ze wszystkiego. Opowiesz mu [redacted] potworze (monster) i zaklęciu (incantation), które go zniszczyło. Sears wyśle Cię z powrotem na pokład łodzi podwodnej, abyś sprawdził czy Hamsun nie zostawił po sobie czegoś jeszcze...

Pokład łodzi podwodnej jest bardzo oblodzony. Znajdź kabel (cable) i przywiąż go do metalowego pręta (bar), co umożliwi Ci przedostanie się przez najbardziej śliski obszar. Na dziobie statku otwórz schowek (floor chest). Znajdziesz tam dwie metalowe części. Połącz je, a otrzymasz klucz do otwierania włazu głównego (marine key). Będąc już w środku udaj się do kajuty sypialnej. W szafie przy drzwiach (wardrobe) znajdziesz to czego szukałeś – notatki Hamsuna (note papers). Na mostku nastąpi następne spotkanie z Obcym. Szybko znajdź koło steru mechanizm autodestrukcyjny łodzi (button) i wysadź łódź w powietrze, wkładając klucz do zamka (lock). Uciekaj po drabinie (ladder).

W Bazie Edwarda doktorek poprosi Cię do siebie i zademonstruje swoje odkrycia. Najciekawszy okaże się chyba notatnik Hamsuna (fajne demo). Dowiesz się z niego, że Obcego unieszkodliwić można kamieniem M'nar (M'nar stone) lub zniewolić go pentagramem. Za chwilę wbiegnie roztrzęsiona pielęgniarka i wskaże Ci izbę chorych. Obcy znowu górą. Quincy przed śmiercią zdąży wyjawić Ci, gdzie jest tajny schowek. Ty, pamiętając słowa z pamiętnika, narysuj na podłodze pentagram i przejdź do następnego pokoju.

W gabinecie doktorka przeszukaj biurko, [redacted] znajdziesz igłę (needle). W biurze Searsa użyj ją na mapie, a w sekretnym schowku (hiding place) znajdziesz raport dla Niemców (secret report), wskazujący na to, że Sears jest zdrajcą i kamień, którego szukałeś (stone). Pochłoń nim Obcego (prisoner) i weź akta. To już wszystko w tej bazie. Twoim następnym rozkazem będzie odnalezienie profesora Parkera i jego książki.

16 stycznia 1937

Buenos Aires

Jesteś w muzeum. Porozmawiaj z Diane, a dowiesz się różnistych rzeczy, łącznie z tym, że jest ona córką profesora Parkera. Teraz porozmawiaj z portierem o imieniu Hernandez. Za chwilę znajdziesz się w pokoju kustosza Jorge, który odkryje Ci następny kawałek tajemnicy na temat Obcych (następne fajne demo). Jeszcze moment, a będziesz świadkiem paradoksu w czasie. Po całym tym zamieszaniu udaj się za Diane'ą do czegoś w rodzaju olbrzymiej biblioteki. Weź laskę ślepca (stick) i kupkę książek koło wejścia (pile of books). Przeszukaj książki po prawej, aż znajdziesz jedną szczególną (a book). Odkrytym przejściem (passage) udaj się na następny poziom. Do drabiny włóż laskę i pnij się do góry. Na tej kondygnacji znajdziesz puste miejsca (empty spaces). Przyjrzyj się im i powkładaj książki, które posiadasz, w chronologicznej kolejności: Sophocles, Shakespeare, Goethe. Pseudoschodami (books) udasz się na przed-

KONKURS

Wystarczy tylko wymyślić ciekawą historyjkę i „włożyć" ją w usta bohaterów komiksu – „PRISONER OF ICE" i przesłać do redakcji. Nie musisz niszczyć pisma – wystarczy odbitka ksero lub odręczny szkic. Tu liczy się pomysł! Nagrodą jest:

PRISONER OF ICE

na PC CD-ROM ufundowany przez wyłącznego dystrybutora:

MIRAGE SOFTWARE
03–982 W-wa, Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551

dystrybucja: MIRAGE SOFT.
TEL. (0-2) 671-15-51

cena: TEL.

wymagania:
PC 386 DX, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

INFOGRAMES '95

92%

PRZYGODOWA

ostatnią już kondygnację. Tutaj przełącz przycisk (switch), obejrzyj książki (books), porozmawiaj z Diane'ą o da Vincim... A zresztą, po co to wszystko. Idź po prostu na prawo – tam są schody. Jesteś już na szczycie. Porusz popiersie Homera (statue), te najbardziej na prawo, a otworzy się schowek (hidding box), w którym jest klucz (key). Otwórz nim drzwi na taras (terrace). Wejdź na statuę Venus, a z niej na statuę Jupitera. Następną statuą jest Discobolus. Popatrz co ma w ręce. Tak, to dysk, którego szukałeś. Weź go.

A teraz czas na niemiły akcent – pojawienie się Niemców i zmiana lokacji na niemiecką bazę.

17 stycznia 1937
Baza Schlossadler

Jesteś w celi więziennej. Klient obok, profesor Parker, chce ■ Tobą porozmawiać. Weź ze stolika (table) łyżeczkę, kubek i menażkę (spoon, messtin & tumber). Łyżką wydłub dziurkę w ścianie, a profesorek opowie ciekawą historię (i jeszcze jedno ciekawe demo). Po rozmowie szybko wstawaj, bo inaczej zrobią Ci kuku. Po wyprowadzeniu wszystkich więźniów do Twojej celi wejdzie bardzo niemiły pan i postawi Ci ultimatum. Od tej chwili masz (komputerowe) 10 minut. Działaj szybko, użyj kawałka papieru, który dał Ci szwab (sheet) na zlewozmywaku (wash basin). Weź stołek (stool) i miej go w pogotowiu, aż zjawi się strażnik (soldier). Chyba wiesz co robić. Przeszukaj ciało, ■ znajdziesz klucze (key). Zamknij nimi drzwi od celi (door).

Postaw stołek na stoliku, a następnie przesuń to wszystko. Będąc na górze tej piramidy użyj łyżki, by odśrubować siatkę od wentylatora (ventilation grill). Idąc pseudokorytarzami podsłuchasz coś o szykowanym eksperymencie. Wszystko jedno, w którym kierunku się udasz, i tak znajdziesz się w dziwnej jaskini. Porusz stalagmitem (stalagmite) i z otwartych wrót wydobądź dwa drogocenne kamienie. Idź w prawo, do czegoś w rodzaju wielkiej głowy. W oko po lewej (eye) włóż rubin (ruby), a w te po prawej – ametyst (amethyst). Otworzy się coś w rodzaju mistycznego ołtarza (altar). Wejdź w niego, ■ teleportujesz się do następnej lokacji.

Jesteś w kopalni. Po prawej znajdziesz wózek (mine cart). Zajrzyj do niego, a znajdziesz bosak (miner's bar). Po lewej stronie znajduje się kawałek skały (stone). Potraktuj go bosakiem. Teraz musisz działać bardzo, bardzo szybko. Zanurz bosak w lawie (lava). Następnie przyłóż go do zamarzniętego koła wózka (cart's wheel). Popchnij wózek, który uruchomi mechanizm otwierający drzwi. Uciekaj przed Obcym do powstałego wyjścia (exit). W następnym pomieszczeniu zablokuj wentylator (propeller) bosakiem. Teraz będziesz świadkiem przydługiej sceny chorych ambicji. Wypchnij siatkę (grill) i, gdy Obcy zwróci się ku Tobie, „użyj na sobie" kartkę z książki, którą masz przy sobie. Magiczną siłą przeniesiesz się do przyszłości.



17 stycznia 2037
Baza Schlossadler

Obok teleportera (sungate) obejrzysz kawałek medalika (steel plate), który pasuje do Twojego. To daje Ci niejasne podejrzenia. Na prawo znajdziesz komputerowy terminal (computer terminal). Z niego dowiesz się wszystkiego! Jesteś z przyszłości, ■ profesor Parker jest Twoim dziadkiem (i znów fajne demo). Teraz przeszukaj całe pomieszczenie. Powinieneś znaleźć części do broni przyszłości: barrel, butt, middle section, nitrogen charge. Koło skanera (scanner) znajdziesz baterie (battery). Przyjrzyj mu się. Do slotu (slit) włóż baterie i uruchom maszynerię przyciskiem (button). Na ekranie pojawi się projekt broni. Używaj kolejno części broni na ekranie (screen) oprócz nitrogen charge, czyli magazynku. Po lewej stronie znajduje się szafa pancerna (cupboard) przywalona wielkim głazem (lump of stone). Wypróbuj broń (F.N.D.) na głazie. W szafie znajdziesz kamień (stone) i dysk (stone disc). Użyj dysku na sobie, a znajdziesz się z powrotem w 1937. Ponownie wykorzystaj kartkę, którą posiadasz, by unieszkodliwić Obcego i porozmawiaj ze swoimi znajomymi. To co teraz przeżyjesz to istne Deja Vu. Pamiętasz co zrobiłeś poprzednim razem? Tak, weź swą broń i załatw nią terrorystę (Harland).

17 stycznia 1937
Illsmouth,
Siedziba Czarownika Narackamousa

Wygląda to jak cela więzienna. Pociągnij za pierścień w ścianie (pull-ring). Pojawi się postument (stele). Obejrzyj go i ustaw kolejno: górny rząd – ice, water, fire, air; dolny rząd – prisoner, dagon, nyarlathotep, cthulhu. Pojawi się przeklęta księga Necronomicon. Przyjrzyj się jej i włóż w nią (hollow) kamień, który posiadasz. Dostaniesz magiczny miecz (sacrifical two handed sword). Pojawią się też widma Narackamousa i Boleskine'a. Potraktuj ich mieczem, ■ dowiesz się paru istotnych rzeczy np. jak wysłać Zło z powrotem tam, skąd przyszło. Weź księgę i otwartym wyjściem idź dalej. Wsiądź do łódki (rowing boat). Po chwili staniesz twarzą w twarz ze zdrajcą Searsem. Nastąpi pojedynek. Za każdym razem staraj się z nim szybko porozmawiać. Rozmawiaj kolejno o: Howardzie Parkerze, Johnie T. Parkerze i o Wielkich Starożytnych (Great Old Ones). Dowiesz się, że Sears również pochodzi z przyszłości i był najlepszym kumplem Twego ojca, jak również, że należy do organizacji mającej na celu wskrzeszenie starożytnego Zła (jedno z ostatnich fajnych dem). Thij teraz linę za Tobą (rope), ■ wyślesz drania do piekła.

W następnej lokacji potraktuj maskę (mask) mieczem – tą po prawej i nadepnij na zapadnię u dołu (flagstone), która otworzy Ci przejście w olbrzymiej czaszce po prawej. Nadeszła chwila na finał.

Jesteś w magicznym kręgu. Na każde zaklęcie odpowiadaj mieczem (na sobie) i na koniec rzuć Necromiconem w kierunku centralnego głazu (centre stone).

I to by było na tyle. Teraz masz już tylko do wyboru dwa zakończenia: Ten, Który Ocalał w Czasie (The Survivor of Time) i Ten, Którego Nigdy Nie Było (The One Who Never Was). Niezależnie jednak od zakończenia, ogólne przesłanie pozostanie bez zmian:

„To co kiedyś było powróci znowu".

■ AJIT & MK

FX FIG

Pod względem nawalanek ostatnie lata mnie rozczarowały. Po wspaniałej moim zdaniem symulacji kick-boxingu, znanej pod nazwą „Kick-Boxing Panza", gdzie dysponowało się kilkunastoma ciosami wybranymi przez siebie [illegible] pięćdziesięciu, przez długi [illegible] nie mogłem znaleźć godnego następcy tej gry. Najbardziej ambitną nawalanką [illegible] tamtego [illegible] była „O-[illegible] Must Fall". Całkowicie niezrozumiały [illegible] mnie jest natomiast sukces „Mortal Kombat II". Owszem, program zrobiony jest ładnie, ale nic [illegible] tym. Postacie tam występujące zdają się różnić tylko wachlarzem całkiem nierzeczywistych ciosów specjalnych. Poza tym wyglądają na takich, co wyszli spod szydła jednego trenera, gdyż ciosy „normalne" są [illegible] każdego identyczne. Dodać do tego należy, [illegible] system sterowania zaimplementowany w tej grze jest strasznie nieergonomiczny i [illegible] w sobie podnosi trudność całości. Można by [illegible] tej kolejki tematycznej gier dorzucić jeszcze „Wariors", jednak do do-

ASHRAF

MAGNON

HTER



sprzedaż: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cena: **169.00 ,-**

wymagania:
PC 486 DX, 4 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

ARGONAUT '95

BIJATYKA

brego tonu należy, aby o chłamie nie wspominać.

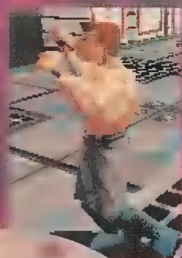
Dla tych, którzy podzielają moje zdanie, [redacted] szczęśliwą wiadomość. Grupa programistów pod nazwą Argonaut, [redacted] pośrednictwem firmy GTE Ventage Incorporated, wypuściła niedawno [redacted] rynek najnowszą nawalankę. Cudo to zwie się „FX Fighter" i ma szansę stać się mordobiciem wszechczasów.

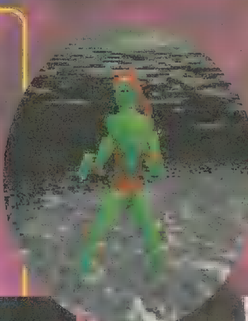
Jednak zanim przedstawię możliwości tej gry, sprawdź czy Twoja maszyna odpowiada jej wymaganiom. Pierwszym warunkiem, by móc uruchomić tą grę, jest posiadanie napędu CD-ROM. Poza tym, jeżeli nie masz czegoś koło [redacted] DX\50, [redacted] nie myśl poważnie o zakupie tej gry.

„FX Fighter" od strony dźwiękowej przedstawia się całkiem nieźle. Realistyczne odgłosy walki współgrające [redacted] otoczeniem i muzyka [redacted] CD. Strona graficzna może początkowo [redacted] trochę rozczarować. Zwykła VGA i takie wymagania?... Jednak gdy przejdziemy do właściwej rozgrywki, [redacted] sytuacja [redacted] się trochę pod tym względem wyklaruje. Zawodników nie oglądamy, tak jak to dotychczas miało miejsce, [redacted] boku [redacted] planie dwuwymiarowym, lecz widok przypomina nam [redacted] pseudotrójwymiarowy, dobrze znany z serii „Alone In [redacted] Dark". Jednakże tylko PRZYPOMINA. Postacie [redacted] skomplikowanymi obiektami wektorowymi, zbudowanymi z elementów kanciastych jak i obłych, pokrytych teksturami, tak więc w końcowym efekcie widok jest całkiem przyjemny. Dodać do tego należy naturalne i płynne ruchy wojowników i już jesteśmy w domu. To jednak nie wszystko. W „Alonie" w zależności od położenia bohatera zmieniała się kamera, z której go i jego otoczenie oglądaliśmy. „Fx Fighter" nie jest wcale gorszy, a i [redacted] jest mało powiedziane. W omawianym tu programie kamera jest także animowana. Tak więc, gdy postacie zmieniają swoje położenie [redacted] ringu, to możemy oglądać płynne przejście kamery do ujęcia, [redacted] którego można wojowników najlepiej obserwować. Jeżeli chodzi [redacted] ciosy, to co tu wiele mówić. To trzeba samemu zobaczyć. Każda postać ma inne uderzenia i jest ich naprawdę wiele – co w połączeniu [redacted] prostym i przyjemnym systemem obsługi daje piorunujący efekt. W „FX Fighterze" do kierowania daną postacią potrzebujemy tylko dwuprzyciskowego joysticka przy liczbie ciosów dorównującej „MK2", [redacted] w niektórych przypadkach nawet większej. Jak to się dzieje? Ano niektóre ciosy aktywowane [redacted] w zależności [redacted] sytuacji. Najlepszym tego przykładem jest dobicie. Gdy przeciwnik leży [redacted] deskach, [redacted] odpowiedni ruch manipulatora [redacted] wywołuje jeden [redacted] dwóch ciosów dobijających w zależności od odległości dzielącej [redacted] przeciwnika. Poza tym kombinacje, jakie udostępnia nam dwuprzyciskowy joy, [redacted] pełni wykorzystane.

Należy też wspomnieć trochę o zasadach gry. Po pierwsze nie wolno wypaść poza ring, gdyż równa się [redacted] przegranej rundzie. Wiązanka odpowiednio szybko zadanych po sobie ciosów nosi nazwę combo i jest odpowiednio do liczby trafnych uderzeń punktowana.

Opcje gry są całkiem nieźle rozbudowane, jak na nawalankę. Prócz walki po ko[redacted] każdym i na dwóch graczy mamy także [redacted] opcję turnieju. Dodać do tego należy cztery stopnie szybkości postaci i osiem stopni zaawansowania przeciwnika. Dostępnych jest dla nas ośmiu bohaterów, każdy pochodzący [redacted] innej planety. Gdy w końcu przedrzemy się [redacted] tych międzyplanetarnych rozgrywkach do końca, to stajemy oko [redacted] oko z super-bossem Rygilem [redacted] planety Anarchis.



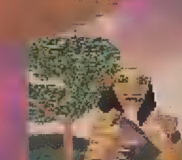


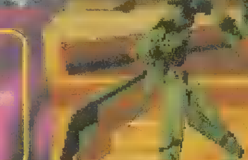


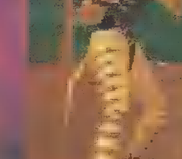




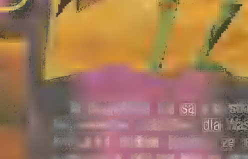












Na rynku panuje obecnie posucha, jeżeli chodzi o gry typu space combat. Wobec tego należy spojrzeć do tyłu. Najnowszym produktem jest tutaj wspaniale zrobiony „Wing Commander 3", lecz wiadomo – wymagania, cena i w końcu stosunkowo mała liczba oraz złożoność misji. Wzrok poszukiwacza gwiezdnych przygód może paść teraz na „Tie Fightera". Tutaj sprawa już wygląda pod pewnymi względami trochę lepiej. Mamy do dyspozycji więcej misji i nawet zestaw dodatkowych. Autorzy położyli w niej nacisk na wątek symulacyjny (przez co mamy dość sporą klawiszologię do zapamiętania) oraz taktyczny – dowodzenie grupą skrzydłowych. Atutem „Tie Fightera" są na pewno sekwencje pościgu i walki w przestrzeni kosmicznej, gdzie możemy cieszyć oczy wspaniale teksturowanymi pojazdami kosmicznymi i sekwencjami ich rozpadu. Jednak to wszystko może się po pewnym czasie znudzić.

Moim faworytem na najlepszą grę space combat ostatnich czasów jest na pewno „Inferno" wprowadzające całkiem nowe spojrzenie na tego typu rozrywkę. Zacznijmy może od historii. „Inferno" jest kontynuatorką, dobrze znanej przez starszych wyjadaczy międzygwiezdnych, gry „Epic" zespołu DID. Należy wspomnieć, że był to wielce udany debiut tego zespołu na tym polu. Tam superbohater ludzi rozgromił, za pomocą statku kosmicznego o nazwie Epic, rasę Rexxonów, jako że ci ostatni rościli pretensje do zasiedlonych przez Homo Sapiens planet.

Po tym sukcesie Digital Image Design zajął się symulatorami, w wyniku czego powstał niezapomniany „TFX". Zespół programistów stworzył tam niezwykle efektywny i efektowny system algorytmów grafiki wektorowej, który pozwalał uzyskać nadspodziewanie dobre efekty nawet na słabszych maszynach. W wyniku uzyskanych dotychczas doświadczeń powstała kontynuacja „Epica" – „Inferno".

Komiks zawarty w instrukcji wprowadza nas w realia gry. Heros ludzkości, w którego oczywiście Ty się wcielisz, ma teraz nową zabawkę. Jest nią szczyt osiągnięć ludzkości, statek Inferno. Podczas jednego ze swych dziewiczych lotów, przeprowadza on inspekcję uszkodzonej stacji kosmicznej. Spotyka tam swych starych przyjaciół – Rexxonów. Ci wstrętni Obcy (brrr) łapią go tam i... faszerują ichnimi środkami chemicznymi, próbując przeciągnąć superbohatera na własną stronę. On na szczęście nie stracił głowy w trudnej sytuacji i nawiał ze szponów Obcych zabierając przy okazji trochę chemikaliów. Dzięki tej przygodzie Ludzkość mogła się przygotować do mającej nastąpić jutro inwazji Obcych...

dystrybucja:	MIRAGE SOFT. TEL. (0-2) 671-15-51
cena:	160.00 ,-
wymagania:	386 DX, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD) – wkrótce wersja dyskowa!

OCEAN '95

95%

ZRĘCZ.-SYMUL.



TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Na adres redakcji: 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, wyślij kartę pocztową z dopiskiem „INFERNO", a weźniesz udział w losowaniu gry.
Fundator nagrody firma: MIRAGE SOFTWARE tel. (0-2) 671-15-51

INFE

Grę rozpoczynasz...

... w kwaterze głównej sił zbrojnych ludzkości na Terra Novie.

Wchodząc do wewnątrz widzisz, że...

...wszędzie są właśnie prowadzone porządki.

Ty jednak nie dajesz się zwieść pozorom i...

...dumnie...

...maszerujesz...

...na odprawę ze swym szefem.

Szprycowanie u Rexxonów miało swoje dobre strony! Dzięki specyfikom, które zabrałeś od tych przerośniętych, dzikich świń...

... możemy Cię dwukrotnie teleportować do bazy – w sytuacjach śmiertelnego zagrożenia.

RNO

Ciekawe! Dotychczas takie numery wychodziły tylko z przedmiotami martwymi.

Czuję, że będziesz miał ciężką przeprawę z Rexxonami.

Też tak myślę.

W każdym razie, nie martw się szefie!. Rozgniotę najeźdźców jak pryszcz na... podczas siadania.

PILOT NAME: MARIO

CALL SIGN: PREDATOR

Tu przerywasz pogawędkę i będziesz musiał wpisać swe inicjały do komputera. Następnie wybierasz jeden z trzech rodzajów rozgrywki:

Director's Cuts – tu po prostu będziesz kolejno uczestniczył w misjach narzuconych przez komputer, a wcześniej wybranych przez niego losowo.

Evolutionary – tutaj podejmujesz decyzje, wybierając samemu bitwy o planety i przestrzenie, które akurat w danym momencie uznasz za ważne strategicznie.

Arcade – coś dla początkujących. Wybierasz odpowiednio skomplikowany układ planetarny, by przeprowadzić mini-kampanię w celu jego opanowania. W tym momencie możesz także wybrać kontynuacje prowadzonej wcześniej rozgrywki.


Po tych formalnościach czas na trochę akcji. Przed każdą misją, jak i po niej, będziesz proszony na dywanik do szefa. Zostaniesz tam poinformowany o obecnej sytuacji i ewentualnych celach Twych przyszłych eskapad.

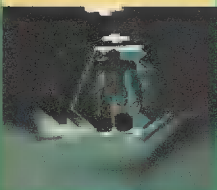

W tych momentach będziesz miał także okazję...


...poznać scenki z życia obcych.


W środku panuje bojowa atmosfera.


A tutaj widzimy...


...antybohatera...


...idącego po opieprz do swego bossa (chyba, że Ty się nie sprawiłeś, to dostanie pochwałę).


A więc w końcu jesteś!


Mówiłeś coś panie?


Jeżeli jest jakaś rzecz, której nie cierpię, to na pewno jest nią głupota.


Głupcze!!! Znów mnie zawiodłeś!


Precz sprzed mych oczu Kreeg!


W końcu...


...wsiadasz...


...do swego pojazdu...


... i..


... odlatujesz na misję.


Rozpoczynasz wylatując z doku i...


...kończysz misję wlatując do niego.
C.D.N.

WYGRAJ SOUND VISION GOLD

Drogi Czytelniku! Masz dzisiaj niecodzienną okazję wygrać 16-bitową kartę dźwiękową SOUND VISION 16 GOLD. Posiada ona pełną kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB oraz można ją rozszerzyć o WAVE TABLE – syntezator zawierający aż 277 instrumentów.

Co zrobić żeby ją wygrać?

Wystarczy tylko wypełnić poniższą ankietę i wysłać ją na adres naszej redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

Ankietę można wyciąć, wykonać jej kserokopię lub przepisać. W pustych polach umieszczonych przy prawidłowych odpowiedziach należy postawić krzyżyk („x") lub zamalować je. Zwycięzca zostanie wyłoniony na drodze losowania.

Sponsorem tej cennej nagrody jest firma PROABIT z Raszyna.

1. Imię i nazwisko: ....

2. Adres:

a. ulica, nr domu: ....

b. kod, miejscowość: ....

3. Wiek: .... lat

4. Wykształcenie

☐ wyższe
☐ średnie
☐ podstawowe

5. Wykonywany zawód

☐ uczeń lub student
☐ pracuję jako: ....

6. Ile osób oprócz Ciebie czyta Twój egzemplarz „GIER KOMPUTEROWYCH"?

☐ tylko ja
☐ 1 osoba
☐ 2 osoby
☐ więcej niż 2

7. Czy posiadasz konsolę?

☐ tak – jaką: ....
☐ nie
☐ zamierzam kupić – jaką: ....

8. Czy posiadasz komputer?

☐ w domu – jaki: ....
☐ w szkole/pracy – jaki: ....
☐ nie posiadam – czy zamierzasz kupić: ☐ tak ☐ nie

9. Do czego służy lub służyłby Ci Twój komputer?

☐ do grania
☐ do programowania
☐ do pracy biurowej
☐ inne ....

10. Czy posiadasz CD-ROM?

☐ tak – jaki: ....
☐ nie

13. Czy posiadasz kartę dźwiękową?

☐ tak – jaką: ....
☐ nie – czy zamierzasz kupić: ☐ tak ☐ nie

14. W jakie gry najchętniej grasz?

1. ....
2. ....
3. ....

15. Jakie inne czasopisma komputerowe czytujesz regularnie?

....
....

16. Które czasopismo o grach cieszy się największą popularnością w Twoim środowisku i dlaczego?

....
....
....

17. Co najbardziej podoba Ci się w naszym piśmie?

....
....

18. Co nie podoba Ci się w naszym piśmie?

....
....

19. O jakie działy, tematy powiększył byś nasze pismo?

....

20. Wymień w kolejności trzy Twoim zdaniem, najlepsze pisma o grach: 1 .... 2 .... 3 ....

20. Wymień sprzęt lub programy, jakie chciałbyś w najbliższym czasie zakupić:

....
....
....

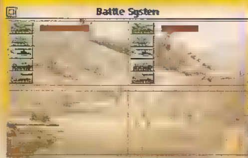
21. Uwagi dodatkowe ....
....
....
....

Dziękujemy!


GAMBLERIADA
1 TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
27-29
października
Warszawa, kino Capitol
ul. Marszałkowska 115
Ogólnopolski
turniej
MORTAL
KOMBAT
Wielki jarmark połączony
ze sprzedażą.
JASKINIA GIER:
+Najnowsze światowe
przeboje po promocyjnych
cenach.
+Możliwość obejrzenia,
dotknięcia i pogrania.
WSZYSTKIE GRY
DOSTĘPNE W POLSCE
tel. 29 19 43

CAMPAIGN II

Swego czasu raczkująca firma Empire zaserwowała międzynarodowym fanom strategii danko o nazwie „CAMPAIGN". Możliwość rozegrania tytułowej kampanii na dowolnym szczeblu organizacyjnym była rzeczą niesamowitą i... trochę trudną, pewnie dlatego gierka została entuzjastycznie przyjęta przez strategów i całkowicie zapomniana przez jostikowiczów. Dla mnie (Jagd'a) była to produkcja o historycznym znaczeniu... (coś w rodzaju piramid lub szóstej części „Emmanuele") To była prawdziwa ekstaza. Czy może być coś lepszego? Tak! „CAMPAIGN II".





dystrybucja: **MARKSOFT**
TEL. (0-2) 663-93-90

cena: **98.50/89.00 ,-**

wymagania:
PC 386 DX, 4 MB RAM, VGA, SB,
AMIGA 500 1 MB RAM

EMIPIRE '93

90%

STRATEGIA

Pan Griffith idąc za ciosem nie popełnił błędu, tak charakterystycznego dla innych komputerowych seriali. „CAMPAIGN II" kontynuuje świeżość koncepcji jedynki i nie powiela jej błędów, oferuje poza tym gamę nowych możliwości. To najczystsza wojskowa strategia! Pozwala uczestniczyć w trójwymiarowych walkach na najniższych szczeblach dowodzenia – oto prawdziwe ziszczenie słów prezydenta o „wzięciu sprawy w swoje ręce"! Produkt ten obejmuje okres po II Wojnie Światowej do czasów dzisiejszych, oferuje kilka rzeczywistych konfliktów do rozegrania oraz kilka scenariuszy ćwiczebnych. Co najważniejsze – posiada także (podobnie jak i jedynka) edytor scenariuszy, rzecz tak niechętnie umieszczaną przez producentów gier strategicznych. Daje to nam potężne narzędzie do ręki i powoduje, że gra się praktycznie (przy odrobinie inwencji!) nie nudzi.

Posiadając obie części tego strategicznego cyklu mamy w ręku (nie dosłownie rzecz jasna) kawałek historii do swobodnej interpretacji i rozegrania.

Praktycznie w grach strategicznych obie te rzeczy są na niewysokim poziomie, co w założeniu ma być rekompensowane scenariuszem i, bądź co bądź, gatunkiem gry – wszak stratedzy ucho mają wyczulone na ekstatyczne serie broni maszynowej, ■ oczy na krwawą purpurę rozgniatanej na strzępy piechotki – Tow. Wileckiego w tym miejscu przepraszam za szarganie nazwy jedynego typu polskich formacji wojskowych, ale sam sobie jest winien.

„CAMPAIGN II", jak na strategię, ma te rzeczy niemalże dopieszczone. Środowisko gry jest bardzo przyjemnie i w miarę wyraźnie oznaczone, akcje bezpośrednią (z czym wam się to kojarzy, hę?) przeprowadza się w dobrze (i w miarę szybko) realizowanej przestrzeni 3D. I choć trochę brakuje realizmu rozgniatanej na miazgę piechocie (przeprosiny j.w.) to jednak zniszczone wozy bojowe, cieszą oczy. Dobrze rozwiązano stronę organizacyjną i logistyczną gry. Dźwięk jest dość prosty ale nie prostacki. Serie kaemów brzmią wyraźnie i tylko trochę żal, że te setki wypalonych łusek nie mogą leżeć, gdzieś obok nas – klimat gry jest niesamowity! Zarówno część pierwsza jak i następna posiadają dobrze zrealizowane intra (mnie podobała się bardziej wejściówka od jedynki), w „CAMPAIGN II" o (płuj!) „wyprucie" aż proszą się gitarowe riffy.

Krótko mówiąc jest to po prostu bardzo dobry produkt dla rasowych strategów. Dyletanci, niecierpliwcy i łamidżoje będą tą grą znudzeni i nie będzie ona przedstawiała dla nich większej wartości (bojowej)!



Dla tych, którzy zechcą posiąść (oh, yeah!) oryginał tej gry mamy dość ciekawą informację. W firmowym opakowaniu znajdziecie obok dyskietek również trzy ciekawie wydane książeczki traktujące swą treścią i materiałem zdjęciowym o scenariuszach znajdujących się w grze – kto ma „pirata" tarci co najmniej połowę frajdy. Program tani nie jest, ale w pełni zasługuje na swą cenę.

■ **Suicide & Jagd**

To już trzeci raz, jak spotykamy się w rubryce „Na wesoło”. Publikujemy tu teksty „luźniejsze”, prawdziwe i zmyślone historyjki, dowcipy pisane zarówno przez naszych stałych współpracowników, jak i Czytelników. Znajdzie się tu również miejsce na historyjki obrazkowe – takie mini-komiksy.

Uwaga! W każdym numerze przydzielać będziemy wyróżnienia dla autorów najlepszych, najzabawniejszych, a czasami najgłupszych tekstów lub rysunków.

Niestety kryteria oceny nie będą nigdy do końca wyjaśnione, bo składać się na to będzie wiele czynników, z których najważniejszym jest widzimisizm redakcyjny, poparty nagłym atakiem śmiechu, drgawek lub odruchami wymiotnymi. Każdy więc ma szansę wygrać w naszym nieustającym konkursie, a nagrodami jest zwykłe polskie pięć dych, czyli pięćset tysięcy starych, dobrych, polskich złotych. W każdym numerze przydzielimy dwa razy po pięć dych w kategoriach: tekst, grafika. Zapraszamy do wspólnej zabawy. Odnośnie tekstów, dopuszczamy pełną dowolność tematów i stylów wypowiedzi twórczej – nie straszne nam są błędy ortograficzne i inne. Ucieszą nas: poezja, proza, rymowanki, głodne kawałki, przekręty, dowcipy, zagadki i inne duperele. Odnośnie grafiki, dopuszczamy pełną dowolność tematów i środków artystycznego wyrazu. Ucieszą nas: bazgroły na kartce papieru, obrazy olejne i akwarelowe, komiksy, grafika komputerowa i inne. Nie wykluczone, że dzięki Waszym pracom objętość pisma ulegnie powiększeniu, a co za tym idzie, może wzrosnąć pula wyróżnień dla ich autorów. Nie czekajcie więc do jutra i już dziś łapcie się za pióra, ołówki, flamastry i co tam jeszcze...

Czekamy!

Autorem powiedzonek jest Daniel Wawrzyńczak

NA WE

OD NAS

Taaaak, wreszcie, nareszcie, coś zaczyna się TU dziać. Taka właśnie rubryka była nam wszystkim potrzebna. Korzystając z dobrego humoru i wesołego nastroju pomyślałem, że może i ja coś sobie 'skrobnę', skoro reszta drużyny ma ważniejsze rzeczy do roboty (czytaj: dyskusje o produkcji kaszanki oraz wypady do spożywczego za rogiem po bajaderki i colę oraz gadki z kumpelkami z dawnej szkoły...).

We wrześniowym 'wstępniaku' Naczelny postraszył trochę szkołą, że ogólne przygnębienie i smutek, że wakacje się skończyły...

Niby i racja, ale ja na to leję – z góry, z boku i może jeszcze z podskoku. Ludzie, nie przejmujcie się tak tą szkołą, bo zapomnicie jak się nazywacie. Ten tekst piszę 3 września, kiedy skończyła się wakacyjna, słoneczna 'lampa' i wszyscy wkoło p... o szkole. Jasne, uczyć się trza, by jakoś wyjść na swoje, np. na klasówkach. Wprawdzie nadajemy na łamach „GK”, ale musicie wiedzieć, że komputery nie służą wyłącznie do gier. Przed sprawdzianem do akcji wkracza „Ami Pro for Windows 3.0 PL”, klasowa solidarność, sprawne ręce i mózgi, szósteczka Southerna (to taka czcionka), trzy szpalty na A4 oraz dobra drukarka laserowa, np. HP IV 600 dpi. A potem to już tylko nożyczki, klej, przezroczysta taśma klejąca oraz kilka innych patentów, których wolałbym nie zdradzać. Reszty dopełnia odrobina pewności siebie oraz mocne nerwy, tak by zmieścić się w tych 45 minutach bez wpadki. Yes, this is how we do it in my L.O. Afera natomiast jest później, bo belfry dziwią się, beczą i rączki załamują, że takie dobre oceny i grożą jeszcze, że namierzą delikwenta.

No, zobaczymy jak by tu zakręcić w tym roku...

Pamiętać jednak trza, że szkoła wcale nie jest taka zła. Sami chyba wiecie... koledzy, no i przede wszystkim koleżanki... Żeby przyczaić, o co mi chodzi, trzeba spojrzeć na całość trochę jakby z góry i z boku, tak jak np. w „Syndicate”. Tak, rzeczywiście szkoła jest jak kibel, do którego się chodzi, bo się musi. Z drugiej strony, to nie knajpa, w której trzeba bywać codziennie.

Wracając do „NA WESOŁO!”... Zaznajomiwszy się jakiś czas temu z treścią listu Małego Mańka, proponuję mu interes. Gdybyś miał, Maniek, dostęp do szafotu, daj znać. Dogadamy się. Jeśli zaś chodzi o wieszanie, palenie na stosie i gazownię, to już musisz liczyć tylko na siebie, bo moje wpływy nie sięgają tak daleko.

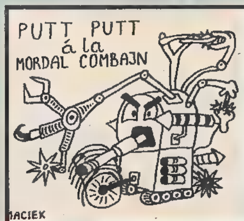
Tak sobie myślę, że trzeba by już kończyć kwasić, zacząć robić coś konkretnego, sklecić jakąś recenzyjkę, przetestować nową kartę dźwiękową and stuff. No, ale skoro już tu jestem, to może sypnę jakieś pozdrowionka, or something. So here we go – greetz to: Teddy Radziwiłł, Jarko, parents & brother, wszystkie Katarzyny from Majdańska Street and nearby, Agencja Budowy i Eksploatacji Autostrad (never mind fucking Ursynów, better keep up the good work cause I wanna hit the road), Transprojekt–Warszawa sp. z o.o, Dave Navarro, DJ BoBo, Mieczysław W...

A propos tego ostatniego... Wszyscy wkoło zastanawiają się, dlaczego szef-Lech powiedział mu 'paszoł won'. Tak się składa, że my tu – w redakcji – jesteśmy dobrze poinformowani, jeśli chodzi o walki tam na górze. Wprawdzie to tajemnica, ale czego nie robi się dla Kochanych Czytelników... Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że M.W. zignorował polecenie wodza dotyczące przedłużenia mu prenumeraty „GK” na następny rok. No i stało się...

■ Sandey



OD WAS



■ Przepraszam że żyję, to się więcej nie powtórzy.

■ Nie ma nic szczęśliwszego dla głupiego, jak spotkać głupszego od siebie.

■ Miłość to ból – powiedziała mysz ściskając jeża.

■ W lipcu strzeliło mi 16 wiosen, a rodzice obiecali, że za rok będę miał 17.



■ Jedyne co mnie trzyma na tym świecie to siła grawitacji.

• Dlaczego dziewczyna jak się rano budzi, to się przeciąga? Bo nie może się podrapać po jajach.

• Dziewczyna mówi do chłopaka na pierwszej leżącej randce: połóż rękę na mym łonie. Na to on: co to jest mymłon?

■ Kocham śmierć, bo tylko ona na mnie czeka.

■ Jestem zmęczony, jak koń po westernie.

■ Jeżeli alkohol przeszkadza ci w nauce, to rzuć szkołę.

KAWAŁY

Przychodzi syn do ojca i mówi:
– Tato, słyszałem, że twój ojciec był debilem
Na to ojciec:
– NO, no, chyba twój...

■ G.T. – 1995

★

Rycerz składa się ze zbroi, miecza, tarczy i konia, który zawsze staje na jego zawołanie.

■ G.T. – 1995

PYTANIA I ODPOWIEDZI

pyta Piotr Gaca:

– Czy na zasilaczu od C64 można smażyć jajka?

Tak, na zasilaczu od C64 można smażyć jajka, tylko że śmierdzą one trochę plastikiem.

– Kto z redakcji najdalej rzucił joystickiem, gdy przegrał z kimś w „MK2”?

Niestety nie robiliśmy oficjalnych zawodów w rzucaniu joystickiem. Musisz jeszcze wiedzieć, że pracujemy w pomieszczeniu zamkniętym, a okna są okratowane, więc joy wylądował zawsze na przeciwległej ścianie.

– Jak długo w redakcji komputerowej wytrzymują klawisze kursora, Enter i spacja ?

W naszej redakcji znaleźliśmy znakomity sposób na odstraszenie wszystkich tych, którzy mają zbyt ciężką łapę do grania na redakcyjnym sprzęcie. Dlatego klawisze kursorów, enter i spacja wytrzymują bardzo długo – czasami nawet pięć dni. Ciekaw pewnie jesteś cóż to za sposób. Otóż pierwszemu nieszczęśnikowi, który rozwalił enter, obcięliśmy nożem kuchennym prawę łapę i taką ociekającą krwią zawiesiliśmy przy monitorze – naprawdę skutkuje!

Piotrku bardzo dziękujemy za Twoje rysunki – „Rebrandtem to Ty napewno nie zostaniesz”, ale pomysły masz niezłe.



W [illegible] „Ile Wesoło" [illegible]: TEKST, G.T. – 50 zł RYSUNKI Maciej Sawitus – 50 zł

sołO!

PRZEKRĘTY

DAEDALUS ENCOUNTER mydło DUPALEX...ETCETERA.
LAST BOUNTY HUNTER – ostatni but hockera.
DESCENT – deska i cement.
FIFA 95 – HIV 9,5 %
LOST IN MINE – ostatnia mina sapera.
INCA 2 – jeszcze jedną kawę proszę.
DOMAN – Man do Mana czyli.....

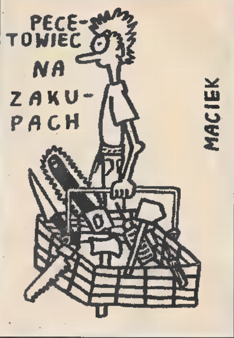
■ **Janusz Zdebski.**

FURY OF THE FURRIES – szalone kurczaki
DINO DUDES – dino-skoczki
DESERT STRIKE – deska w sraczu

■ **Jasio**

SYNDICATE – syn bił tatę
KAJKO I KOKOSZ – dwa geje
SPEEDBALL 2 – dwa szybkie jaja
BODY BLOWS – wybuchające chłopy

■ **Michał Przybylski**



▪ Kto pod kim dołki kopie ten jest grabarzem.

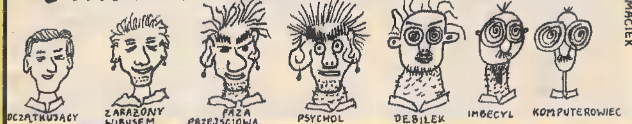
▪ Ulubiona zabawa dzieci grabarza? W chowanego.

▪ Zakład pogrzebowy „RADOŚĆ ŻYCIA" zaprasza!

▪ Co to jest: duże, czerwone i kwadratowe ? Mała zielona kuleczka.

WIERSZOWANKI

DOOM SONG
Włóż na siebie pancerz zielonkawy
Do termosu nalej kawy.
Na łeb załóż hełm brązowy
By się móżdżek ostał zdrowy.
A na plecy, plecak daj
Byś mógł ammo chować tam
Na swe łapy rękawice włóż
Do obrony użyj już.
Między palce kastet załóż
By się lał z niej strumień kałuż
Bądź wytrwały i mocarny
Niech cię nie dosięgnie system karny
Czy już wiecie o czym mowa?
Tak, o Doomie jest rozmowa.
REF: Yo! We are all Doomed.
Asortyment jest wspaniały
Lecz używaj go dla chwały
Ta kasteta to cudeńko
A ostatnia broń jest cool!
Bo zadaje wielki ból.
REF: YO! We are...
Jak się pozbyć gadów wszelkich
Mam rad parę, choć niewielkich.
Pierwszy gostek to prościzna
Wpakuj piąchę – będzie blizna
A ten drugi, strzelbę ma
Kara z shotguna go czeka
Później zza rogu,
byczek – demon wyskoczy
Piła tarczowa rozwali mu oczy
Pan IMP jest I kulami ciska
Więc dostanie z cheinguna kulę do pyska
Jest cacademon co szczękę swą chwali
Lecz plazmo-spluwa mu ją rozwali
Hell knight to potwór bardzo rogaty
Lecz oprą się rakietą, jego nogi z waty.



Do twarzy pasować powinna miękko
Jest w nim piła, lecz tarczowa
Co zacina jak me słowa.
A co z lśniącym tu shotguniem?
Trzeba shelki mieć na zmianę!
Co kasuje bez namowy?
Od tak czaingun obrotowy !
Też jest mały tu pistolet
Lecz używaj go pod koniec
Plazmo spluwę też masz w łapie
Niech krew z murów wszystkim kapie
A wyrzutnia, to potęga
Masz rakietę – toś nie-menda
Baron piekielny – koleś rycerza
Poślij rakietę w okolicę pęcherza
Potem cyberdemon tupie i jęczy
BGF 9000 I już się nie męczy
Spiderdemon ostatni jest z całej paczki
Więc strzelaj do niego jak w dzikie kaczki
Oto się kończy poemat skromniutki
Pisany na trzeźwo, bez picia wódki.
REF: YO! WE are...

■ **G.T.**

ŚMIESZNE POCZĄTKI I ZAKOŃCZENIA

„SIEMANKO GRYZIPIURKI, Wpędzające nas w nałogi (komputerowe rzecz jasna). Jak już człowiek zacznie, to żadna odwykówka mu nie pomoże. No a teraz parę duperszwanców pod tytułem: Gry...zę, Kopię, TORTURUJĘ!"

„HI THERE! To znowu Ja. Co ja gadam, przecież Wy mnie jeszcze nie znacie. I nie wiecie co tracicie."

„Na tym kończę ten nazistowski, pełen bluzgów, krwi i seksu list, z góry dziękując za niepodłożenie bomby pod mój dom."

„Bardzo proszę o wydrukowanie tego tekstu I o nagrodę! Rzecz jasna.

PS1. Bo jak nie to przyjdę do was i tak się kurna spierdze, że papier wam zwiędnie albo co innego I będziecie impotentami BRRRRY... co za straszne słowo HA, HA!

PS2. A kurna już się ZDENERWOWAŁEM I już jem grochówke HE, HE! No to narazie! HI, HI..."

Takżeś nas przestraszył tym swoim pierdzeniem, że z przerażenia też wcinamy grochówę i jak do nas wpadniesz żeby spełnić swoją groźbę, to może zrobimy pierwsze ogólnoświatowe zawody w pierdzeniu!

▪ Co to jest: zielone i stoi pod latarnią ? K... nie z tej ziemi.

• Co zrobiłby Adam, gdyby nie było Ewy? Oswoiłby inne zwierzę.

▪ Z prochu powstałeś, to się otrzep.

▪ Konie z wozu, babom lżej.

▪ Nie idę do nieba – mam lęk wysokości.

• Jak sobie pościelisz, to mnie zawołasz.

KILKA SŁÓW DO...

▪ Maciej Sawitus – dzięki za rysunki i tipsy, wykorzystamy je na pewno, jak nie w tym numerze, to na pewno w następnym. Prosimy o jeszcze więcej rysunków.

▪ Mamo! Zaszłam w ciążę. Córciu gdzieś ty miała głowę? Pod kierownicą.

▪ Panie doktorze, nie mogę dłużej pić tej wody „ZUBER", bo mi się strasznie odbija jajami. To dziwne, powinno ustami.

▪ Dlaczego pies macha ogonem? Bo ogon nie może machać psem.

▪ Dwóch kolegów idzie po torach. Ale niskie te stopnie, mówi jeden. No! Ale długie te schody. No! I jakie niskie poręcze. Nie martw się, już winda jedzie.

• Żadna dziewczyna nie da ci tego, co mogą dać ci klocki lego.

▪ Jak nazywa się emeryt pod prysznicem? Wapno gaszone.

ZAGADKI

– Czy na koniu można ciąć w czerstwe gierki?
– Nie.
– Tak. Na końsoli.

★

– Czy przy pomocy konia można posłuchać muzyki z CD?
– Nie?
– Tak. Jeśli, masz końpakt.

★

– Jaki koń sprawdza bilety w MPK?
– Końduktor.

★

– Jakiego konia można zjeść?
– Końserwę.

★

– Jak nazywa się syn optyka?
– Paweł? Jurek?
– Nie! Synoptyk.

■ **VAC**



KING'S QU

The Princeless Bride

„King's Quest" to aktualnie najstarsza i jedna z najlepszych serii gier przygodowych. Każda kolejna część cyklu ustanawiała nowe standardy w grafice, oprawie dźwiękowej, interfejsie użytkownika i wielkości fabuły. Każda następna była lepsza od poprzedniej. Na „King's Questach" wzorowano liczne inne przygodówki. Seria ta zawsze była na szczytach list przebojów.

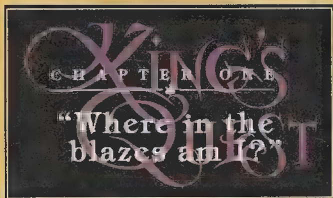
„King's Quest VII" zachowuje wszystkie chlubne tradycje swoich poprzedników. Robercie Williams i tym razem udało się zrobić coś, czego jeszcze nie było – stworzyła animowany film interaktywny w czysto disneyowskim stylu. Niesamowicie kolorowe i szczegółowe tła narysowane w wysokiej rozdzielczości, bardzo duże, niezwykle starannie i płynnie animowane postacie to jest coś, co po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy. Wszystkiego dopełnia delikatny, nie nużący podkład muzyczny, brzmiące bardzo „prawdziwie" odgłosy i doskonała digitalizacja mowy. Wypada przy okazji wspomnieć, iż swojego głosu udzieliło rozmaitym postaciom prawie trzydziestu lektorów. Program jest całkowicie „gadany", nie ma możliwości wyświetlania napisów.

Zupełnie zmieniono też sposób gry. Zrezygnowano w ogóle z wszelkich ikon, ich funkcję przejął na siebie kursor. Normalnie przypomina on magiczną różdżkę, jeżeli jednak przesunie się go na element planszy, z którym można coś zrobić, czegoś użyć czy przyjrzeć się, to koniec „różdżki" zaczyna świecić. Inventory i zawarte w nim przedmioty są widoczne cały czas, a umieszczone jest w dolnej części obrazu. By obejrzeć któryś z posiadanych przedmiotów wystarczy kliknąć kursorem najpierw na nim, a potem na „oku" z prawej strony. Utworzy się wówczas okienko z trójwymiarowym, obracalnym wizerunkiem obiektu.

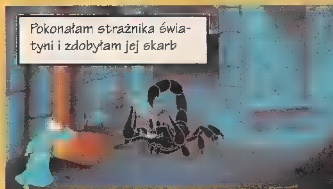
Również w fabule poczyniono sporo zmian. Przede wszystkim gracz kieruje dwoma postaciami: znaną z wcześniejszych części księżniczką Rosellą i, występującą w rodowej sadze po raz pierwszy, królową Valanice. Akcja gry obejmuje przygody obu pań w magicznym świecie, do którego należy podziemne Królestwo trolli, Bezkresna Pustynia, przerażająca kraina Ooga Booga czy też Etheria – kraina mająca wiele wspólnego z mitologią grecką. Cała gra została podzielona na sześć części, do których dostęp uzyskuje się w każdym momencie tzn. można rozpocząć grę już od części szóstej, ostatniej, jeśli ktoś lubi od początku znać zakończenie. Każda z obu głównych bohaterek bierze udział w trzech częściach gry, naprzemiennie – nie prowadzi się ich razem i nie współpracują ze sobą tak jak np. postacie z „Goblinsów". O wiele lepiej rozwiązano sprawę śmierci i ciągłego zapisywania stanu gry – tak znanego z poprzednich części. W „Princeless Bride" nie ma konieczności robienia „dogrywek" – jeżeli zdarzy się, że bohaterka zginie, to akcja gry zostanie cofnięta tuż przed feralny moment. W tym „King's Quest" występuje też po raz pierwszy taka liczba postaci drugoplanowych. Jak przystało na bajkę wszystkie są pełne humoru, bardzo żywe i wygadane. Mnie osobiście najbardziej spodobała się gadająca mięsożerna roślinka z bagien i niesamowicie zabawny Cuddles – piesek Malicii, czarnego charakteru nr 1 w tej przygodzie.

Jedyną wadą „King's Questa VII" jest to, że tak szybko i tak łatwo daje się skończyć. Dwa, trzy dni i już koniec, przez ekran przewijają się napisy do wtóru piosenki „Land Beyond Dreams". Uważam, że jednak mimo to warto kupić i mieć „King's Quest VII", gdyż zawsze, z prawdziwą przyjemnością, można go skończyć jeszcze raz.

■ Patrycja Warszawa

























UEST VII

COMICS SOLUTION



sprzedaż: **MASTER**
TEL. (0-2) 644-47-48

cena: **165.00 ,-**

wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (2 CD)

SIERRA '94

PRZYGODOWA







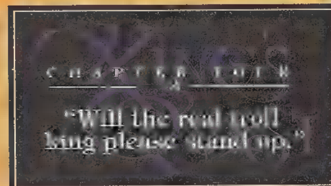




























I odnalazłam sekretne wejście do krainy troli

King's Quest
"Nightmare in Etheria."

W nagłej potrzebie solenizant balu zmienił się w sędziego

Moim wyrokiem było zwrócić Księżyc na niebo

Kamienny bóg zdradził sposób odczarowania Attisa i jego żony

Maść umożliwiła mi poznanie zalet bycia zającem

A wdzięczny Attis oczyścił drogę z zielska

Połączenie rodziny hrabiego Tsepisha to dla mnie była pestka

Mojry powiedziały mi, żebym o pomoc zwróciła się do bogini snu

Na nieszczęście ktoś ją zamroził

Jak się walczy z lodem poinformowała mnie Pani Wiosny

Tak że wkrótce dostąpiłam zaszczytu audiencji

Potem poznałam najważniejszą zasadę jazdy konnej – nie puszczać uzdy

Oberon i Tytania zrozumieli, że sytuacja jest poważna i wzięli sprawy w swoje ręce

King's Quest
"Ready, set... BOOM!"

Jeden z troli okazał się zaczarowanym Edgarem, starym znajomym

Malicia ze wszystkich sił próbowała mnie zgładzić

Byłam jednak za inteligentna dla niej

I wszystko skończyło się happy endem

KONIEC

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

W ostatnim czasie pojawiła się na rynku cała masa konsol do gier. Ich producenci, dystrybutorzy i miłośnicy prześcigają się w porównaniach możliwości technicznych swych produktów, często zapominając, że dopiero prawidłowe wykorzystanie tych możliwości daje pożądany efekt. W prasie zachodniej zaroiło się ostatnio od artykułów porównujących najnowocześniejsze konsole i to nie tylko pod względem ich teoretycznych osiągów, ale pod względem ich aktualnej użyteczności dla gracza. Jednym słowem, porównuje się ofertę programową dostępną na poszczególnych konsolach już dziś (albo zapowiadaną na najbliższe tygodnie) i rozważa się, które konsole mogą dać największą satysfakcję miłośnikom różnych rodzajów gier. Postanowiliśmy dołączyć się do tej zabawy i opierając się na licznych opiniach zachodnich specjalistów stworzyliśmy własny ranking maszynek do gier. W szranki stanęły CD-i, 3DO, Jaguar, Neo Geo, Sega 32X, Sega Saturn i Sony PlayStation. Autorzy rankingu uznali, że konsole starsze (choćby Amiga CD32) czy 16-bitowe są zbyt mało nowoczesne, jak na wymagania współczesnych graczy. Niektóre wyniki są dosyć zaskakujące, choć pamiętać należy, że są to jedynie subiektywne wrażenia autorów rankingu.



RANKING KONSOL

Gry strzelane – Shoot-'em-up

1. Jaguar – za gry „Tempest 2000", „Wolfenstein", „Alien vs Predator", „Doom", „Cannon Fodder" i „Iron Soldier". Największe uznanie zyskała oczywiście „Tempest 2000" oraz „Doom", będący podobno najlepszą wersją tej gry na wszystkich platformach sprzętowych.

2. 3DO – za wyjątkowe bogactwo oprogramowania, w tym takie tytuły jak „Mad Dog McCree", „Burning Soldier", „Virtuoso", „Belzerium" i „Starblade". Pod uwagę nie wzięto pełnego wstawek filmowych „Shockwave", gdyż dla pełni efektu konieczne jest użycie dość drogiej przystawki FMV.

3. PlayStation – to miejsce przyznano nieco na wyrost, biorąc pod uwagę zapowiedzi gier, które mają się pojawić w najbliższym czasie („Lone Soldier", „Gender Wars" „Doom 2"). Wielkie szanse na to miejsce ma również Saturn, na którym oprócz „Demolition Mana" będzie można zagrać w „Alien Trilogy".

Bijatyki – Beat-'em-up

1. Neo Geo – w tej klasie bezapelacyjne pierwszeństwo dano tej konsoli, która na głowę bije swych rywali bogactwem oprogramowania. Już dziś jest to kilkadziesiąt tytułów, a na konwersję czeka jeszcze masa innych. Główną wadą konsoli jest stosunkowo niska jakość grafiki.

2. PlayStation – głównie za konwersje arkadowych przebojów „Tekken", „Darkstalker" i „Toh Shin Den", „Crazzy Ivan". Jeśli w takim tempie będą dochodziły gry na tę konsolę, jej prymat będzie bezdyskusyjny.

3. Sega Saturn – tu trwa zacięta walka z Sony PlayStation i mimo lepszego „Virtua Fightera 2" od „Toh Shin Dena 2" pozostaje jeszcze trochę w cieniu PlayStation.

4. 3DO – zbiera pochlebne recenzje „Super Street Fighter 2 Turbo" i „Samurai Showdown". Dużo gorszą jakość prezentują „Rise of the Robots", „Way of the Warrior" i „Shadow".

W klasyfikacji nie zmieściło się CD-i z „Rise of the Robots", „Final Fight" i „Mutant Rampage". Większego uznania nie zdobył Jaguar z „Kasumi Ninja" „Fight for a Life".

Platformówki

1. Saturn – daje najbogatszą ofertę (choć głównie w zapowiedziach) z takimi tytułami, jak „Clockwork Knigt" i „Shinobi X".

2. Jaguar – za całkiem niezłe „Zool 2", „Bubsy" i „Operation Starfish".

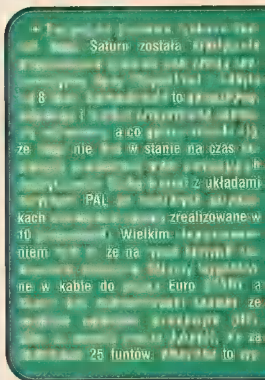
3. 3DO – za „Soccer Kid" oraz zapowiadany „Gex".

W sumie w tej dziedzinie autorzy testu zauważyli olbrzymi zastój i ogólny brak ciekawych propozycji. Czyżby platformówki się przeżyły?

Symulacje samochodowe

1. PlayStation – w tej dziedzinie nie ma konkurencji ze swymi „Ridge Racer", „Motor Toon GP", „Cosmic Race", „Race Drivin'" i zapowiadaną „Ridge Racer 2".

2. 3DO – za „Need for Speed" i ewentualnie „Road Rash". Całą resztę gier samochodowych (np. „Crash 'n' Burn") trudno zaliczyć do tej kategorii.



3. Saturn – za „Gale Racer" i „Daytona USA", „Virtua Racing" i „International Rally".

Nawet Sega 32X z „Virtua Racing Deluxe" i „Super Motocross" jest w tej kategorii lepsza od Jaguara z marnymi „Chequered Flag" i „Club Drive".

Gry strategiczne

1. 3DO – przewodzi tu bezapelacyjnie z takimi tytułami, jak „Star Control 2", „Theme Park", „Griddo". A to zaledwie część oferty!

2. Saturn – dziś trochę na wyrost, ale zapowiada niedługo m.in. „Sim City 2000", „Rampo" i „Wan Chai Connection".

3. PlayStation – również dzięki zapowiedziom m.in. „A-Train", „Crazy Cross" i rewelacyjnej „Geom Cube".

Role Playing Games

1. PlayStation – za „Crime Crackers" i „King's Field" będące już w sprzedaży oraz zapowiedzi gier „Falkata" i „Fujimaru".

2. Saturn – w najbliższym czasie mają ukazać się „Magical Knight", „Reiaasu" i „Virtual Hydelide". Natomiast w dalszej przyszłości Sega zapowiada cały pakiet rewelacyjnych gier RPG.

3. 3DO – za „Dungeons and Dragons", „Slayer" i „Powers Kingdom".

Pod uwagę mogła być jeszcze brana CD-i dysponująca niezłym „Burn Cycle" i straszliwie skomplikowaną „Zeldą". Natomiast Jaguar w tej dziedzinie nie ma żadnych propozycji.



[illegible] z niefortunnej interpretacji sondażu przeprowadzonego wśród potencjalnych nabywców, z którego wynikało, że 98 % z nich ma telewizory wyposażone w Euro SCART. Tylko nikt nie pomyślał, że najczęściej złącze to zajęte jest już przez sprzęt wideo! Ale w sumie sprzedaż Saturnów idzie znacznie lepiej niż przewidywano – w pierwszym tygodniu, mimo wysokiej ceny 400 funtów, sprzedano w Anglii ponad 5000 egzemplarzy Saturna. A tak w ogóle, to Sega ogłosiła, że do końca czerwca sprzedano na całym świecie ponad 100 tysięcy Saturnów.

• Sony ogłosiła oficjalnie cenę, w jakiej będą od września sprzedawane w W. Brytanii konsole Playstation. Ma to być 299 funtów, a więc o 100 funtów taniej niż konkurencyjna Sega Saturn. Ale sprzedawcy mają duże wątpliwości, czy taka cena będzie realna. Zwyczajowo bowiem sprzedawcy mają możliwość obniżania sugerowanej ceny, w ramach 25 % marży zapewnianej im przez dostawcę, natomiast Sony uznała, że w przypadku Playstation sprzedawcy powinni zadowolić się marżą 15 %.

• Jeszcze w tym roku ma szansę trafić na rynek pierwsza 64-bitowa konsola, wykorzystująca stworzony przez Apple standard Pippin. Firma Bandai zaprezentowała w czerwcu na tokijskiej wystawie Toy Show swą konsolę Power Player i ujawniła, że liczy na sprzedanie w samej Japonii co najmniej 500 tys. tych konsol już w pierwszym roku. Prognozy te oparte są jednak wyłącznie na aktualnej liczbie posiadaczy komputerów Apple i nie wiadomo na ile są zgodne z rzeczywistą chłonnością rynku japońskiego.

• Standard 3DO [illegible] współzawodniczy z Segą. W związku z rynkową premierą konsoli Saturn dotychczasowi producenci konsol 3DO, Goldstar i Panasonic, obniżyli ceny sprzedaży swych wyrobów, tak aby były one o 100 dolarów tańsze od Saturna. Ale na tym nie koniec. Prace nad nową 64-bitową konsolą 3DO, o roboczej nazwie Bulldog, są już bliskie ukończenia – producenci oprogramowania otrzymali już pierwsze działające egzemplarze. Wszystko wskazuje więc na to, że zapowiedziany na początek przyszłego roku termin premiery nowej konsoli zostanie dotrzymany. Twórcy konsoli sami są oszołomieni jej olbrzymimi możliwościami graficznymi – jako przykład podają swobodne operowanie trójwymiarowymi modelami złożonymi z 450 tysięcy [illegible] teksturowanych, [illegible] bez problemu odbywa się z prędkością 30 klatek na sekundę. A wszystko to przy zastosowaniu prototypowych układów scalonych i nie w pełni jeszcze zoptymalizowanego systemu operacyjnego. Równocześnie z wejściem do sprzedaży nowej konsoli jest zapowiadana premiera co najmniej 15 tytułów gier, w tym „DESCENT” i „WING COMMANDER IV”.

• Natomiast prace nad Ultra 64, nową konsolą Nintendo, ciągle się [illegible]. Producenci oprogramowania nie otrzymali do tej pory nawet prototypowych egzemplarzy układów konsoli. Skutek tego może być tylko jeden – nawet jeśli Ultra 64 trafi na rynek w tym roku (jak ciągle zapowiada Nintendo), to jej nabywcom długo przyjdzie poczekać na [illegible] gry.

Symulatory sportowe

1. 3DO – ponownie nokautuje rywali dzięki ścisłym powiązaniom z Electronic Arts. Dysponuje takimi tytułami, jak „John Madden”, „FIFA”, „Striker”, „Slam City”, kilkoma symulatorami golfa i serią filmów instruktażowych „Let's Play”.

2. Saturn – ma masę zapowiedzi, w tym wspaniały „Saturn Soccer”, „FIFA '96”, „NHL '96”

3. PlayStation – również masa zapowiedzi, w tym „Boxer's Road”.

Gry na Jaguara (choć dysponuje on „Brutal Sports Soccer”, „Sensible Soccer” i „Val d'Isere”) nie wzbudzają większego entuzjazmu – po prostu nie odpowiadają one współczesnym wymogom dla gier sportowych.

Jak widać z powyższego zestawienia nie ma zdecydowanego faworyta w konsolach do gier nowej generacji. W każdej chwili jej pozycja w rankingu może ulec zmianie za sprawą jednego hitu. Jednak zdecydowanie najlepsze rokowania na przyszłość mają konsole Sony Playstation, Sega Saturn i Jaguar. Potwierdzeniem tego były jesienne Targi ECTS w Londynie. Całkiem nieźle wygląda sytuacja Jaguara, szczególnie po upowszechnieniu się wersji CD-ROM. Dość dobrze wygląda 3DO, głównie dzięki bogatej ofercie programowej z Electronic Arts. Natomiast CD-i i Sega 32X wypadają w tym towarzystwie blado. Tak sytuacja wygląda dziś, ale pamiętajmy, że w przyszłym roku na rynek powinny trafić 64-bitowe konsole Ultra64, Pippin i Bulldog.

■ LSK

GAME BOY W AKCJI

Do tej sympatycznej, przenośnej konsoli do gier przylgnęło określenie „najbardziej genialnej zabawki wszechczasów”. Mimo, że lata jej świetności już minęły, to w dalszym ciągu wiedzie ona prym w ilości sprzedanych na świecie egzemplarzy. Jest to fakt niezaprzeczalny, ■ nad przyczynami niesłychanego powodzenia tej niepozornej maszynki łamią sobie głowy socjologowie i spece od marketingu na całym świecie. Polskę jako kraj zacofany pod tym względem, ominęła konsolowa rewolucja, tym samym Game Boy znany jest tylko nielicznym miłośnikom gier. Być może dopiero teraz dane nam będzie przeżyć choć namiastkę gameboyowego szaleństwa. Dotychczas bowiem wysokie ceny były dostateczną barierą ograniczającą wzrost popularności tej maszynki. Teraz polski dystrybutor Nintendo – ESP – zapowiedział znaczną obniżkę cen na Game Boya, gdyż udało się wynegocjować specjalne ceny dla Polski.



Najlepszym okresem na sprawdzenie przydatności każdej przenośnej konsoli są oczywiście wakacje, bo nic prostszego jak tylko zapakować maszynkę do plecaka i sprawdzić ją w warunkach polowych. Właśnie minione wakacje były sprawdzianem dla redakcyjnego Game Boya. Naczelny wybierając się na krótki wypad nad morze zabrał wspomnianą konsolkę i bacznie obserwował reakcje swojego syna – 9 letniego Andrzeja i jego rówieśników.



Game Boy zdał egzamin na 5 z plusem i sprawdził się w każdych warunkach: w podróży, na plaży, w pokoju, podczas pogody i w deszcz. Do pełni szczęścia potrzeba jest tylko kilka fajnych gierek o co w Polsce nietrudno. Natomiast jako ciekawostkę należy dodać, że do Game Boya wyprodukowano wiele ciekawych bajerów pełniących rolę wcale przydatnych dodatków. Jednym z fajniejszych jest... radio. Jest to specjalny cartridge ze słuchawkami i antenką. Dzięki niemu konsola do gier zamienia się w przenośne radyjko, niewiele większe niż walkman. Niestety naszemu biednemu Naczelnemu nie dane było często słuchać radia na plaży, bo przeważnie Game Boy przechodził z rąk do rąk i służył oczywiście jako „najbardziej genialna zabawka wszechczasów”.

■ GB

dystrybucja: ESP, tel. (0-22) 333-073

Niedawno do naszej redakcji trafił hełm Virtual Reality model VFX-1. Zabawy było co niemiara, a tymczasem robota stała. Każdy jednak chciał wdziać na głowę owo cudo o którym tyle słyszał i stąd tyle zamieszania. Poniżej przedstawiamy fotoreportaż z tego wydarzenia, natomiast naszą opinię i charakterystykę VFX-1 znajdziecie w kolejnym numerze GK.

VIRTUAL REALITY JUŻ TU JEST



1. Naczelny jako pierwszy dał nura w wirtualną rzeczywistość. Po powrocie do normalnego świata, wywalił gały na wierzch...





2. Później Zastępca Naczelnego przywdział hełm, ale wcześniej na wszelki wypadek – aby nie poraziła go wirtualna moc – włożył okulary a'la „Top Gun".
Efekt nie był jednak na tyle piorunujący i ostatecznie Darek przeżył...



3. Nie przerywając zabawy, przemierzał kręte korytarze „Dooma", a wcielając się w postać wirtualnego wojownika, rozbawił towarzystwo do łez. Reagował bowiem tak spontanicznie, że trzeba go było powstrzymywać, żeby nie zdemolował nam redakcji...

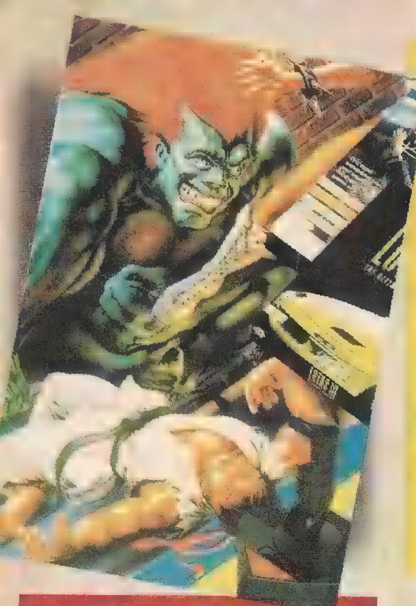


4. Tomek tego dnia wpadł do redakcji zupełnie przypadkowo, więc przy okazji mógł polatać sobie na wirtualnym, latającym dywanie – „Magic Carpet". Biedaczysko w drodze do domu złapał gumę, która na nieszczęście okazała się być prawdziwa, a nie wirtualna...



5. Jasio najpoważniej ze wszystkich podszedł do sprawy i odpalał jedną grę za drugą, skończyło się to dla niego niezłym zawrotem głowy – „co za dużo, to niezdrowo".

Sprzęt do testowania dostarczyła firma:
PEARL
66-016 Czerwieńsk
ul. Łężycka 25
tel./fax (0 68) 27-81-68



TIPS & TRICKS

TERMINAL VELOCITY (IBM)

TRIGODS ....nieśmiertelność
TRISHLD ....max. osłony
TRINEXT ....przejście do następnego levelu
TRIBURN super szybkość
3DREALM ciągłe strzelanie
Aby dostać nową broń wpisz:
TRIFIR1 .... P.A.C
TRIFIR2 .... ION
TRIFIR3 ..............................R.T.L
TRIFIR4 .... M.A.M
TRIFIR5 .... S.A.D
TRIFIR6 .... S.W.T
TRIFIR7 .... D.A.M
TRIFIR8 .... afterburner
TRIFIR9 .... nieśmiertelność

■ JASIO.

SUPERFROG (IBM, AMIGA)

Kody do poszczególnych leveli.

1–1 385991
1–2 448745
1–3 327233
1–4 847566
2–1 700517
2–2 646900
2–3 259501
2–4 512198
3–1 519347

■ JASIO.

LION [redacted] (IBM)

W planszy tytułowej wpisz DWARF. Teraz będziesz mógł użyć następujących klawisze:
L – skok do następnego levelu
H – regeneracja energii

■ JASIO.

MORTAL [redacted] 2 (IBM)

Gdy na ekranie pojawi się czarna plansza z napisami:
„MORTAI KOMBAT 2
1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC..."
Wstukaj wtedy następujące litery AICULEDSSUL.
Jeśli dobrze wpisałeś wyżej podane hasło usłyszysz dziwny dźwięk. Teraz będziesz miał dostęp do specjalnego menu (pod klawiszem F9).

■ JASIO.

DARK FORCES (IBM)

Kody do poszczególnych leveli:
LASECBASE secret .... base
LATALAY talay, tak .... base
LASEWERS anoat .... city
LATESTBASE reseasch ....facility
LAGROMAS gromas .... mines
LADETENTION detention ...centre
LARAMSMED ramasees ....hed
LAROBOTICS robotics ....facility
LANARSMADA nar .... shaddaa
LAJABSHIP jabba's .... ship
LAIMPCITY imperial .... city
LAFUELSTAT fuel .... station
LAEXECUTOR the .... executor
LAARC the arc ....hammer

■ JASIO.

UFO 2: X-COM TERROR FROM THE DEEP (IBM)

NOWE TECHNOLOGIE
ZBROJE
a) PLASTIC AQUA-ARMOUR
Potrzebne:
– CORPSE DEEP ONE CORPSE
Otrzymasz
– AQUA PLASTICS
PLASTIC AQUA–ARMOUR
b) ION ARMOUR
Potrzebne
– PLASTIC AQUA-ARMOUR
– ION BEAM ACCELERATORS
– LIVE DEEP ONE
Otrzymasz
– ION ARMOUR
c) MAGNETIC ARRAY
ION ARMOUR (najlepsza)
Potrzebne
– ION BEAM ACCELERATORS
– MAGNETIC NAV ARRAY (przebadać żywego LOBSTERMAN NAVIGATOR).
Otrzymasz
– MAGNETIC ARRAY
ION ARMOUR

NOWE STATKI
a) MANTA
Potrzebne
– ION BEAM ACCELERATORS
– ZRBITE
– TRANSMISSION RECEIVER
•ALIEN SUB CONSTRUCTION 0
Otrzymasz
– MANTA
b) HAMMERHEAD 0
Potrzebne
– MANTA
Otrzymasz
– HAMMERHEAD
c) LIEVIATHAN (najlepszy statek).
Potrzebne
– HAMMERHEAD
– LIVE LOBSTERMAN COMMANDER
Otrzymasz
– LEVIATHAN

ARTEFAKT
a) M.C. LAB
Potrzebne
– LIVE TERRORIST
Otrzymasz
– M.C. LAB
•M.C. READER
b) M.C. DISRUPTOR
Potrzebne
– M.C. READER
– LIVE TASOTH
Otrzymasz
– M.C. DISRUPTOR
•M.C. GENERATOR

BROŃ OBCYCH 0
a) V–BLADE
Potrzebne
– CALCINITE CORPSE
Otrzymasz
– V–BLADE
b) THERMIC LANCE
Potrzebne
– V–BLADE
– GILLMAN CORPSE
Otrzymasz
– THERMIC LANCE
•HEAVY THERMIC LANCE

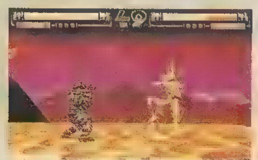
ZIEMSKA TECHNOLOGIA
a) GAUSS TECHNOLOGY
Otrzymasz
– GAUSS PISTOL
•PISTOL G–CLIP
•GAUSS RIFLE
•RIFLE G–CLIP
•HEAVY GAUSS
•HEAVY G–CLIP
•CRAFT GAUSS CANNON (po ówczesnym uruchomieniu produkcji HEAVY G–CLIP)
•CRAFT G–SHELLS
•BASE G–CANNON
•COELACANTH (GAUSS CANNON) (najpierw musisz uruchomić produkcję CRAFT GAUSS CANNON, oraz gdy znasz HAMMERHEAD)

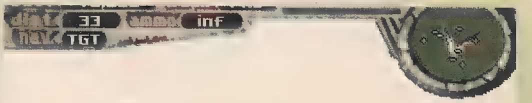
ALIEN ORIGINS (dane o obcych)
a) POSSIBLE ALIEN EXPERIMENTATION
Złapać
– LIVE MEDIC (obojętne z której z ras)
b) POSSIBLE ALIEN EXISTENCE
Złapać
– LIVE SQUAD LEADER
c) POSSIBLE ALIEN SHIP DATA
Złapać
– LIVE TECHNICIAN (obojętne z której z ras)
d) T'LETH THE ALIEN CITY
Złapać
– LIVE COMMANDER
e) THE ULTIMATE THREAT
Złapać
– LIVE NAVIGATOR

Żeby uzyskać niektóre dane o obcych będziesz musiał spełnić kilka warunków.
Najwięcej informacji będziesz mógł uzyskać od żywych COMMANDERÓW rasy LOBSTERMAN.

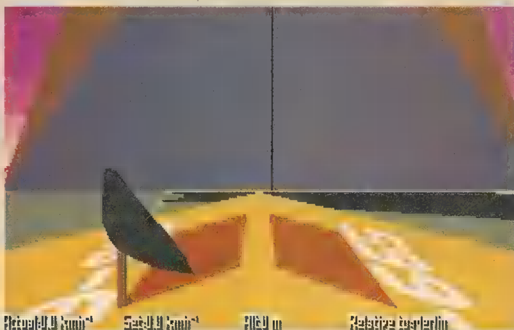
Możesz każdą misje zakończyć z











sukcesem przez prosty trik, wybrać ZOOM i nacisnąć jednocześnie oba przyciski myszy, zostajesz przeniesiony do drugiej części misji, lub też kończysz misje z dobrym wynikiem dla Ciebie.

■ JASIO.

WING COMMANDER 3 (IBM)

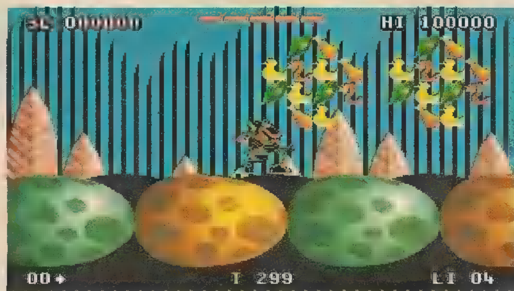
Podczas kredytów trzeba przycisnąć SHIFT DEL i F10, ■ potem napisać LORDBRITISH.
W tedy będziesz mógł obejrzeć wszystkie stawki filmowe które znajdują się w grze.

■ JASIO.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS (IBM)

Gdy jesteś w opcji gdzie możesz zażądać 10% większej opłaty, powtarzaj w kółko,
■ oni będą ci płacić.
Naciągnij swoich pasażerów na sumę do dwustu milionów, ponieważ po jej przekroczeniu może ci się zdarzyć, że zmnieni się ona na minus.

■ JASIO.







TIPSY CIĄG DALSZY

SIM TOWER (IBM)

Zacznij budować sekcję LOBBY tak głęboko i tak daleko na lewo jak to tylko możliwe.
Podwoii ci to liczbę twoich pieniędzy.

■ **JASIO.**

FX FIGHTER (IBM)

Wszystkie postacie mają specjalne ciosy które można uzyskać następującymi kombinacjami:

- W kierunku przeciwnika, w kierunku przeciwnika, cios.
- W kierunku przeciwnika, od przeciwnika, cios.
- W ■órę i cios.
- W dół i cios.

■ **JASIO.**

ZOOL ■ (IBM)

Wejdź do ekranu opcji, naciśnij klawisz ESC, by przejść do menu konfiguracji.
0 – przeskok do następnego poziomu.
3 – przeskok do poziomu bonusowego.
Jeśli przytrzymasz klawisz CTRL otrzymasz możliwość superskoku.

■ **WIST.**

WORLD CUP ■■ (IBM)

Możesz uzyskać supergracza, jeśli grasz ARGENTYNĄ – wystarczy podczas gry zmienić jednego
z graczy na D.ARMANDO, jest on dwa razy szybszy od pozostałych graczy.

■ **WIST.**

BETRAYAL AT KRONDOR (IBM)

Jeśli potrzebujesz czegoś do skończenia rozdziału w tej grze, wejdź do ekranu
mapy i przytrzymaj klawisze ALT + prawy SHIFT + # na dwie lub trzy sekundy, a pojawi się kufer.
Kody do niego to:
CHAPTER 1: 6478
CHAPTER 2: 9216
CHAPTER 3: 7702

■ **WIST.**

DETROIT (IBM)

Aby mieć baaardzo dużo pieniędzy, zapisz swoją grę, otwórz odpowied ni save
(plik z rozszerzeniem *.sav) i zmień bajty od offsetu 02 07 do 02 0a na ciąg FF FF FF 7F.

■ **WIST.**

ELITE 2: FRONTIER (IBM)

Jednym z najgorszych elementów Frontiera są walki z innymi statkami. Aby sobie w tym
nieco pomóc można zastosować pewną sztuczkę, zapauzuj grę, przejdź do widoku zewnętrznego,
I przełącz się na identyfikację obiektu. Kliknij na statku, aby go namierzyć i włącz autopilota, wróć do zwykłego
widoku i odpauzuj. Komputer zajmie się lotem, do Ciebie będzie należało strzelanie.

■ **WIST.**

DESERT STRIKE (IBM)

Wywołaj menu przed startem i naciśnij F1. Wstukaj słowo WATERFALL i naciśnij ENTER – po starcie będziesz nietykalny, a jeśli naciśniesz Q, będziesz mógł wylądować i zakończyć misję.

■ **WIST.**

DRAGON LAIR 3 (IBM)

Gra „przejdzie się sama", jeśli podczas sekwencji tytułowej wystukasz TIME i naciśniesz FIRE.

■ **WIST.**

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Darkseed	CS 2/93
Dawn Patrol	GK 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dream Web	GK 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hardball 4	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Innocent 2 (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live & Death	CS 5-6-7
Lost Eden	GK 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 ■	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
R■d Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World 2	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
Theme Park	GK 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY: patrz str. 41

PRENUMERATA

PRENUMERATA

Kto czyta nie błądzi! Zwłaszcza wszyscy Ci, którzy czytają (prenumerują) GRY KOMPUTEROWE i CD-ROM MAGAZYN mogą mieć powody do radości i na pewno nie błądzą. Dla prenumeratorów przygotowaliśmy bowiem wiele atrakcji. Rozpoczynamy od darmowych krążków CD, a potem przyjdzie kolej na inne niespodzianki. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH i CD-ROM MAGAZYN, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na I kwartał '96 w „Ruch-u"

Należność (2,20 x 3) za numery: styczeń, luty i marzec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, że prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u", a co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz. Informacja ta potrzebna jest w przypadku, gdy prenumerator chce otrzymywać darmowe cover dyski i inne niespodzianki.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH", „COMPUTER STUDIO", „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO", „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach". Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWIŁ PRENUMERATĘ [redacted] 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GIER KOMPUTEROWYCH" LUB „CD ROM MAGAZYN" - otrzyma we październiku bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami (przepraszamy za opóźnienie).

W przypadku prenumeraty dwóch tytułów, niespodzianki dla prenumeratorów są różne.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy wewnątrz numeru.

Ceny archiwalnych numerów naszych czasopism kształtują się następująco:

każdy numer wyszczególniony w wykazie — 1,50 zł, za wyjątkiem „Gier Komputerowych" wydanych w 1995 r. Ich ceny są następujące: GK1-2/95 – 2,00 zł, GK3/95 – 2,00, każdy kolejny numer – 2,20 zł. Dodatkowo zamawiający ponosi koszty związane z wysyłką czasopism. Dlatego do ceny egzemplarzy należy jednorazowo dodać kwoty: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr. za wysyłkę 2 egz, i 1,20 za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egz.

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy — rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa)

☐☐ ☐☐☐ .... ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

.... poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

0 4 – 2 0 2

Nr nadania .... Stępel okręgowy .... Dzień nadania .... podpis przyjm. .... podpis kontr. ....

Odcinek dla adresata

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta ....

zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. [redacted]

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta ....

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe .... poczta

Dzień nadania .... Opłata zł .... Nr nadania .... podpis przyjm. ....

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już [redacted] stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". [redacted] jest i tym [redacted]. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", w którym dużą szansę [redacted] zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK". Ponad to kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, [redacted] odpowiedzi na kartach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Jak ma na imię bohatera gry „BIOFORGE"
2. Jak brzmi nazwa firmy, która opracowała grę „STONEKEEP"
3. Podaj tytuł gry zrealizowanej przez Interplay na podstawie głośnego filmu z Kevinen Costnerem.

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie [redacted] gry:

- ECTS '95 Interactive (PC CD-ROM)
- CYTADELA (Amiga)
- INTERNATIONAL SOCCER (PC HD)
- KOŚCI & POKER (C64 kaseta)

UWAGA! KONIECZNIE napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 20 października '95

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Rozwiązanie konkursu
„3 pytania" z nr 9/95
1. THE LAST BOUNTY HUNTER
2. TFX: EF 2000
3. RAYMAN

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

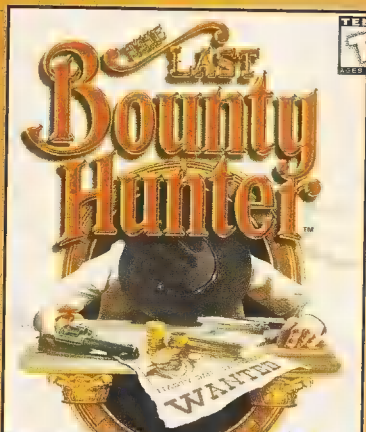
Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. ANDRZEJ BEJENKO z ŻAGANIA – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
2. ERYK BOLEK z WAŁCZA – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
3. PATRYK MAŁOWIEJSKI z ŁĘCZYCY – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
4. MARCIN CIMAŁA z DZIĘGIELOWA – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
5. ADAM JURZYK z WARSZAWY – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
6. PAWEŁ SKOBEJKO z ROGÓŻ – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
7. TOMASZ GROSZEWSKI z GDAŃSKA – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
8. MATEUSZ BORCZAK z MYŚLENIC – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
9. RAFAŁ STELMACH z BIŁGORAJA – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
10. DAWID KOCHAŃSKI z TARNOBRZEGU – „RISE OF THE TRIAD" (PEARL)
11. DOMINIK WIERZBICKI z SIEDLEC – „ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ" (EGO)
12. PATRYK KOWALSKI z POZNANIA – „PROJECT BATTLEFIELD" (MIRAGE)
13. PIOTR BAJKO z BIAŁEGOSTOKU – „KAJKO I KOKOSZ" (SEVEN STARS)

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

Oto adres pod który należy kierować kartki pocztowe z odpowiedziami:
„CGS – COMPUTER STUDIO"
04-202 WARSZAWA
al. MARSA 6

FUNDATORZY NAGRÓD
ARAKIS SOFTWARE,
TEL. (058) 31-41-15 W. 33
L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2, skr. poczt. 66
TIMSOFT, 75-350 KOSZALIN
UL. KOŚCIUSZKOWCÓW 8

KUPON KONKURSOWY
GRY KOMPUTEROWE NR 10/95
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, [redacted] weźmiesz udział w losowaniu nagrody!



Fundator nagrody:
CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel. (0-22) 25-07-03
fax. (0-2) 612-39-06

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

NAGRODY POCIESZENIA
10 KRĄŻKÓW Z GRĄ:
RISE OF THE TRIAD (Shareware)



Fundatorem nagród jest:
PEARL Sp. z o. o.
ul. Łężycka 25,
66-016 CZERWIEŃSK
tel. (0-68) 27-81-68



NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18

PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 4/95
GK 6 12 począwszy od nr. 11/95
MM 6 12 począwszy od nr. 9-10/95

CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18

PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 4/95
GK 6 12 począwszy od nr. 11/95
MM 6 12 począwszy od nr. 9-10/95

UWAGI

Nr karty (listy) poręczeń

Awizowano
dnia ....19 .... r
podpis ....

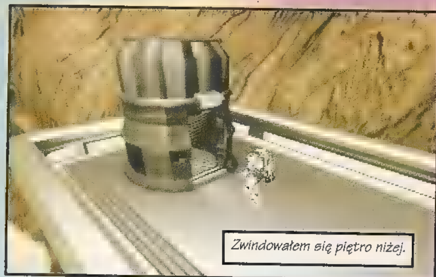
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ....
dnia ....19 .... r
....
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

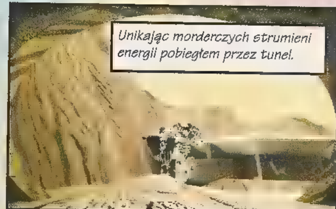
Znamiona dowodu tożsamości
.......................Nr ....
rodzaj dowodu
wydany przez ....
....
...................dn ..... m-c .... 19 ... r
miejsce i data wydania

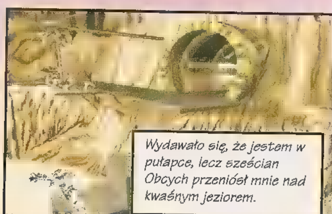
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ....
....
podpis wypłac.

B

W poprzednim numerze GK rozpoczęliśmy wraz człekopodobnym tworem o imieniu LEX, niesamowitą przygodę w świecie SF. Teraz nadszedł czas aby dokończyć tę frapującą zabawę.



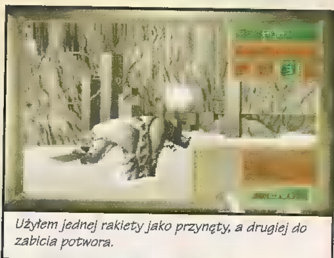




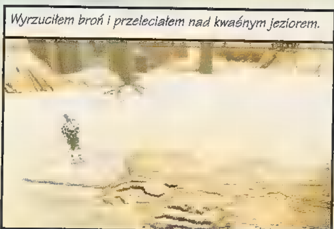










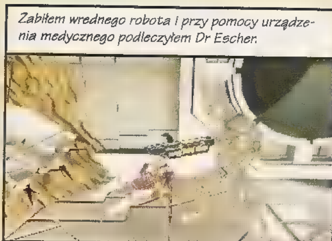












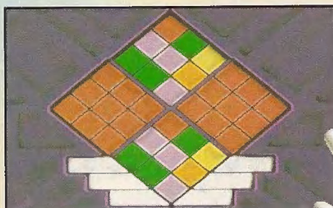




część druga

OFORGE

COMICS SOLUTION





















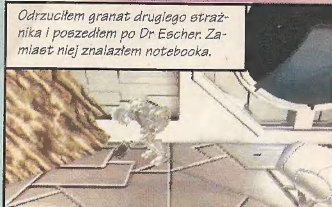








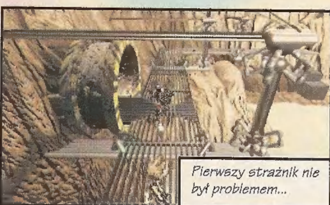



Odrzuciłem granat drugiego strażnika i poszedłem po Dr Escher. Zamiast niej znalazłem notebooka.


Z włączoną zbroją przeleciałem przez ostatni tunel i wyszedłem na zewnątrz.

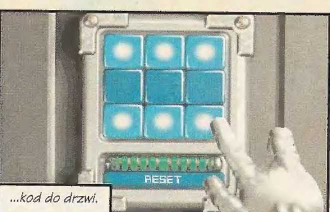

Przeleciałem nad kwasem ...


...i dotarłem do pomostu. Lecz teraz miałem towarzystwo.


Pierwszy strażnik nie był problemem...


...ale drugi potrzebował już paru porządnych uderzeń w głowę.


Ten strażnik dostarczył mi notebooka, który zawierał...



...kod do drzwi.


W środku uruchmiłem windę...

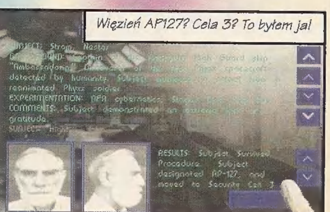

...i pojechałem na 3 piętro.


Na korytarzu wyeliminowałem strażnika i wszedłem do sali operacyjnej.


Użyłem konsoli i wpisałem kod...



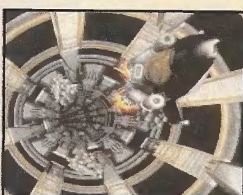
...z notebooka Dr Escher.


Więzień AP127? Cela 3? To byłem ja!


Nadszedł czas, żeby opuścić to miejsce.


Zjechałem do hangaru...

...i włożyłem moją baterię Obcych do Icarusa.


W ogromnym tunelu nabrałem odpowiedniej prędkości, żeby móc wyrwać się z przyciągania planety.

KONIEC

opracowanie: COVAL

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





To jest ŚWIAT

Nintendo®

JUŻ W POLSCE

